

Mikko Koivula

## **lääkäiden rahapelaaminen**

Vakava riippuvuus vai harmiton ajankulu?

OPINNÄYTETYÖ

Syksy 2010

Sosiaali- ja terveysalan yksikkö

Vanhustyön koulutusohjelma



## SEINÄJOEN AMMATTIKORKEAKOULU

### Opinnäytetyön tiivistelmä

Koulutusyksikkö: Sosiaali- ja terveysalan yksikkö

Koulutusohjelma: Vanhustyön koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto:

Tekijä: Mikko Koivula

Työn nimi: Iäkkäiden rahapelaaminen: Vakava riippuvuus vai harmiton ajankulu?

Ohjaaja: Anna-Kaarina Koivula

Vuosi: 2010

Sivumäärä: 50

Liitteiden lukumäärä: 4

---

Tutkimukseni tarkoituksena oli selvittää iäkkäiden ihmisten rahapelaamista ilmiönä. Tavoitteena oli myös arvioida pelaamisesta johtuvia haittoja sekä hyötyjä ja tätä kautta tutkia, mitä seurauksia rahapelaaminen iäkkäille ihmisille aiheuttaa.

Suomessa rahapelaaminen on suosittua ja pelejä voi pelata monipuolisesti. Vuoden 2007 Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimukseen osallistuneista ihmisistä 73 prosenttia eli noin 3,1 miljoonaa 15 vuotta täyttänyt suomalaista oli pelannut viimeisten 12 kuukauden aikana jotakin rahapeliä.

Rahapelaaminen on monen asteista. Suurimmalla osalle ihmisistä rahapelaaminen on hallittua, eikä siitä koidu ongelmia. Pienelle osalle pelaajista rahapelaaminen muuttuu ajan kuluessa harmittomasta ajankulusta vaikeaksi riippuvuudeksi. Ongelmapelaajille ja peliriippuvaisille pelaaminen aiheuttaa monenlaisia ongelmia eri elämänalueilla kuten taloudessa, sosiaalisissa suhteissa ja fyysisessä sekä psyykkisessä toimintakyvyssä. Peliriippuvaisille on tarjolla erilaisia hoitomuotoja, esimerkiksi vertaistukiryhmiä, auttava puhelin Peluuri, lääkehoitoa sekä erilaisia terapeuttisia hoitoja.

Käyttämäni tutkimusmenetelmät olivat teemahaastattelu ja osallistuva havainnointi. Tarkoitukseni oli selvittää ihmisten omien kokemusten kautta rahapelaamista ilmiönä ja sen seurauksia. Haastattelin kahta iäkästä ihmistä, jotka harrastivat rahapelejä. Lisäksi tein havaintoja vertaistukeen perustuvassa ongelmapelaajille tarkoitettussa peliryhmässä. Tutkimukseeni osallistuvilla rahapelaaminen toteutui eri muodoissa ja tasoisena. Myös rahapelaamiseen käytettävä aika ja rahamäärät vaihtelivat laajasti. Pelaamisesta aiheutuvia negatiivisia seurauksia ovat taloudelliset, fyysiset, psyykkiset ja sosiaaliset ongelmat. Rahapelaamisen positiivisiksi seurauksiksi voidaan nostaa hauska ja mieleinen tekeminen, mikä tuo virikkeitä elämään ja vähentää yksinäisyyttä sekä liikunnan lisääntyminen.

Avainsanat: Rahapelaaminen, peliriippuvuus, rahapeliautomaatit, ongelmapelaaminen, iäkkäät

## SEINÄJOKI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

### Thesis abstract

Faculty: School of Health care and social work

Degree programme: Degree programme of the work with the aged

Specialisation:

Author/s: Mikko Koivula

Title of thesis: Gambling of the elderly: Serious dependence or a harmless pass-time?

Supervisor(s): Anna-Kaarina Koivula

Year: 2010

Number of pages: 50

Number of appendices: 4

---

The purpose of my study was to clarify gambling of the elderly as a phenomenon. The purpose also was to estimate the harm and the benefits caused by gambling and through this study what are the consequences of gambling for older people. In Finland, gambling is popular, and there are a variety of games. According to the 2007 the Finnish Gambling- survey 73 percent, or about 3.1 million Finns, aged 15 and over, had played one of the gambling activity in the last 12 months,.

There are many degrees of gambling. The vast majority of people, gambling is managed, and does not confer any problems. For a minority of players gambling changes over time from innocent play into a difficult addiction. Problem gamblers and gaming addicts gambling cause a variety of problems in various areas of life such as personal finance, social relationships and physical and mental status.

The research method of this study was theme interview and participant observation. The intention was to find out people's own experiences of the gambling phenomenon and its consequences. I interviewed two elderly people who had an interest in gambling. I also made observations of peer-based problem gamblers group. The study involved in the gambling took place in different forms and levels. Also, time spent on gambling and the amounts varied extensively. The negative consequences of gambling are financial, physical, psychological and social problems. Positive consequences of gambling are participating in a fun activity, which is inspiring and to reduce loneliness and increase physical activity.

Keywords: Gambling, addiction for gambling, slot machines, problem gambling, elderly.

## SISÄLTÖ

Tiivistelmä .....	2
Abstract.....	3
<b>1 JOHDANTO .....</b>	<b>6</b>
<b>2 RAHAPELAAMINEN SUOMESSA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Pelaaminen lainsäädännössä .....	7
2.2 Pelien tuottajat .....	8
2.3 Internetpelaaminen .....	9
2.4 Pelaaminen tilastoissa .....	10
2.5 Rahapelaamisen asteet.....	13
2.5.1 Rahapelejä pelaamaton .....	13
2.5.2 Hallittu pelaaminen.....	14
2.5.3 Riskipelaaminen.....	14
2.5.4 Ongelmapelaaminen .....	15
2.5.5 Pelihimo ja peliriippuvuus.....	15
<b>3 PELAAMISEN HAITTOJA JA HYÖTYJÄ.....</b>	<b>17</b>
3.1 Taloudelliset haitat .....	17
3.2 Terveyshaitat .....	19
3.3 Sosiaaliset haitat .....	19
3.4 Terveydelliset hyödyt .....	21
3.5 Sosiaaliset ja psyykkiset hyödyt.....	22
<b>4 PELIRIIPPUVUUDEN HOITOMUOTOJA .....</b>	<b>23</b>
4.1 Lääkehoito .....	24
4.2 Vertaistuki (GA-ryhmä).....	25
4.3 Terapeuttiset hoitomuodot .....	26
<b>5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....</b>	<b>27</b>
5.1 Tutkimuksen lähtökohdat .....	27
5.2 Tutkimusmenetelmät.....	28
5.2.1 Teemahaastattelu .....	28
5.2.2 Osallistuva havainnointi .....	29
5.3 Tutkimusprosessin eteneminen .....	31

5.4 Tutkimuksen eettisyys .....	32
6 PELAAMINEN VAIKUTTAÄ IHMISEEN MONELLA TAVALLA ....	34
6.1 Pelaamisen kirjavuus .....	35
6.2 Pelaamisen kokeminen .....	36
6.3 Pelaamisen haitat .....	37
6.4 Pelaamisen hyödyt.....	38
6.5 Läheiset ovat tärkeitä pelaajalle .....	39
7 PELAAMISEN MONET MUODOT .....	41
8 POHDINTA.....	46
LÄHTEET .....	48
LIITE 1: Sopimus opinnäytetyöstä	
LIITE 2: Tutkimuslupahakemus	
LIITE 3: Haastattelupyyntö	
LIITE 4: Haastattelurunko	

## 1 JOHDANTO

Rahapelaaminen on suosittua Suomessa ja sitä voi harrastaa monessa eri muodossa. Suosituimpia pelimuotoja ovat arvontapelit, rahapeliautomaatit, vedonlyönti, kasinopelit sekä pelaaminen verkossa. Suuremmalle osalle väestöstä pelaaminen ei aiheuta haittaa. Pienelle osalle ihmisistä rahapelaaminen aiheuttaa vakavia ongelmia niin fyysisen, psyykkisen kuin sosiaalisen toimintakyvyn kannalta. Lisäksi peliongelmaista kärsivät ihmiset joutuvat myös usein taloudellisiin vaikeuksiin. (Piispa, Laitalainen, Helakorpi, Halme, Alho & Uutela 2009, 1.)

Rahapelaamisen vaikutukset ja seuraukset ihmisille ovat erilaisia. Jotkut ihmiset hyötyvät rahapelaamisesta monella eri elämänosa-alueella, esimerkiksi liikunnan tai sosiaalisten suhteiden muodossa. Toiset ihmiset puolestaan joutuvat pahoihin ongelmiin pelaamisen takia. Monella vaikeisiin ongelmiin johtaneilla ihmisillä pelaaminen on alkanut harmittomana ajankuluna ja muuttunut vähitellen vaikeaksi ongelmaksi.

Opinnäytetyössäni keskityn iäkkäiden rahapelaamisen tutkimiseen ilmiönä. Lisäksi selvitän mitä seurauksia ihmisille rahapelaamisesta on. Tutkimuksessani käytän osallistuvaa havainnointia sekä teemahaastattelua aineistoni keräämisessä. Tutkimukseeni osallistuvien ihmisten omat kokemukset saavat paljon huomiota ja ne ovat osaltaan elävöittämässä työtäni.

## 2 RAHAPELAAMINEN SUOMESSA

Suomessa pystyy pelaamaan rahapelejä todella monipuolisesti. Suomi on myös erilainen maa rahapelien tarjonnaltaan suhteessa muihin EU-maihin, koska täällä on sijoitettu raha-automaatteja pelisalien lisäksi myös kauppoihin, kioskeihin, huoltoasemille, hotelleihin ja ravintoloihin. Suomessa noin 90 % kaikista Rahapeliau- tomaateista, jotka Raha-automaattiyhdistys (RAY) omistaa on sijoitettu erilaisten yhteistyökumppaneiden tiloihin. EU-maista kaikkiaan noin puolet on kieltänyt raha- automaattien sijoittelun muualle kuin kasinolle. Muualla maailmassa raha- automaattien paikka on pääasiassa erilaisissa pelihalleissa. (Huotari 2009, 21.)

Vuoden 2008 keskiarvomäärä pelipaikoissa RAY:n omistamista automaateista oli 16958 kappaletta. Nämä peliautomaatit jakaantuivat eri paikkoihin prosentuaali- sesti seuraavasti: Ravintolat ja kahvilat 38 %, kaupat 29 %, huoltoasemat 20 %, kioskit 11 % sekä muut tilat 2 %. (Ahonen 2010, 13.)

Tällä hetkellä rahapelilupia hallinnoi Suomessa Veikkaus Oy raha-arpajaisten ja veikkaus- sekä vedonlyöntipelien järjestämisen osalta. RAY puolestaan hoitaa ra- ha-automaatit, kasinopelit sekä pelikasinotoiminnan ja Fintoto Oy vastaa totope- leistä. Tämän hetkiset rahapeliluvat ovat voimassa 2011 vuoden loppuun saakka. (Varvio 2007, 10.)

### 2.1 Pelaaminen lainsäädännössä

Suomessa on tullut voimaan uusi arpajaislaki (L 1047/2001) vuonna 2002, joka koskee rahapelien toimeenpanoa ja pelaamista. Suomen rahapelijärjestelmää koskevan peruslinjauksen mukaan tulojen hankkiminen ihmisten pelihalu hyväk- sikäyttäen voidaan sallia ainoastaan rajoitetussa määrin ja ainoastaan varojen hankkimiseksi hyväntekeväisyyteen tai muun aatteellisen toiminnan tukemiseen. Lain periaatteena on se, että arpajaisten järjestäminen on ensisijaisesti kielletty.

Arpajaiset saa järjestää muutamassa tapauksessa, tiettyjä laissa säädettyjä poikkeuksia vedoten viranomaisten myöntämällä luvalla. (Varvio 2007, 8.)

Sosiaali- ja terveysministeriöllä on velvollisuus seurata ja tutkia ongelmia ja haittoja, joita rahapelaaminen aiheuttaa. Arpajaislain 52 §:ssä säädetään toimeenpanemisesta arpajaisten kohdalla sekä niistä aiheutuvien ongelmien tutkinnasta ja seurannasta. Samassa pykälässä säädetään myös toiminnan rahoituksesta. Rahapeliyhdistykset vastaavat kyseisen pykälän mukaan ongelmista ja niiden seurannasta. He vastaavat samalla myös erilaisten tutkimusten aiheuttamista kustannuksista. (Rahapelihaittojen ehkäisy 2008, 19.)

## 2.2 Pelien tuottajat

**Veikkaus Oy** on osakeyhtiö, jonka omistaa valtio. Sen tehtävänä on järjestää rahapelejä luotettavasti ja monipuolisesti eri ihmisten tarpeita vastaamaan. Veikkaus on opetusministeriön hallinnonalainen. Perustana Veikkauksen hallinnolle toimii arpajaislaki, jonka nojalla on myönnetty rahapelilupa sekä osakeyhtiölaki ja yhtiöjärjestys. Veikkauksen toimintaa valvoo Sisäasiainministeriön arpajais- ja asehallintoyksikkö. Veikkaus Oy:llä on Suomessa suuri monopoliasema muihin nähden. Tämä perustuu arpajaislain säädöksiin siitä, että rahapelilupa voidaan myöntää ainoastaan yhdelle, lain asettamat vaatimukset täyttävälle toimijalle kerrallaan. (Varvio 2007, 10–11.)

**Raha-automaattiyhdistys eli RAY** on julkisoikeudellinen yhdistys ja sen toiminnan päämääränä on kerätä rahaa terveyden ja sosiaalisen hyvinvoinnin edistämiseen pitämällä ihmisten käytettävänä raha-automaatteja ja toimeenpanemalla kasinopelejä sekä harjoittamalla erilaista pelikasinotoimintaa. RAY kuuluu Sosiaali- ja terveysministeriön hallinnonalaan. RAY:n toiminta lähtee liikkeelle arpajaislaista ja sen tukemana myönnetystä rahapeliluvasta sekä erikseen säädetystä asetuksesta Raha-automaattiyhdistyksestä. RAY:n pelitoiminnan lainmukaisuutta ja rahapelien sääntöjä valvoo Sisäasiainministeriön arpajais- ja asehallintoyksikkö. (Varvio 2007, 11.)



**Fintoto Oy** on suomalaisen raviurheilun ja hevoskasvatuksen valtakunnallisen keskusjärjestön Suomen Hippos ry:n omistama tytäryhtiö, joka järjestää, myy sekä markkinoi Suomessa totopelejä. Maanlaajuisen hevostalouden taloudellisten kehitysedellytyksien turvaaminen on Fintoto Oy:n toiminnan keskeinen tarkoitus.

Totopelit sisältyvät maa- ja metsätalousministeriön hallinnonalaan. Myös Fintoto Oy:n toimintaa valvoo Sisäasiainministeriön arpajais- ja asehallintoyksikkö.

(Varvio 2007, 12.)

### 2.3 Internet pelaaminen

Pelaaminen verkossa on kasvanut rajusti myös Suomessa. Vuoden 2010 alusta Veikkaus ja RAY ovat saaneet kevyemmät oikeudet järjestää rahapelejä verkossa. Tätä kautta rahapeleihin liittyvät ongelmat lisääntyvät tuntuvasti. (Verkon rahapelit rajussa kasvussa, 2010.)

Verkossa voidaan pelata perinteisten rahapelien kuten korttipelien, noppapelien ja ruletin digitaalisia muotoja. Lisäksi erilaisia arvontapelejä kuten Lottoa, Kenoa ja bingoa voi pelata verkossa. Myös raha-automaateista tuttuja pelejä on pelattavissa runsain määrin. (Kinnunen 2010, 20.)

Perinteisistä rahapeleistä muokatut nettiversiot ovat mekaniikaltaan samanlaisia kuin reaali maailman pelitkin. Ainoastaan pelaajan ja pelin sekä pelaajien välinen suhde eroaa hieman fyysisistä pelipaikoista. Yksi merkittävä ero tietyissä peleissä, kuten ruletissa on se, että verkossa pelaamisessa ei tarvitse odottaa muita pelaajia tai rulettipöydän hoitajan tekemisiä niin kauan kuin reaali maailman pelissä. (Kinnunen 2010, 20.)

Tämä on mahdollista sen takia, että pelin eri vaiheet pystytään standardisoimaan ja automatisoimaan verkossa. Näin tapahtuu etenkin sellaisissa tilanteissa, joissa pelaaja pelaa rahapeliä yksinpelinä, jolloin muiden pelaajien tekemisistä tai liikkeistä ei tarvitse välittää ja näin ollen ne eivät hidasta omaa pelaamista. Verkossa voi siis pelata nopeammalla tempolla kuin fyysisissä paikoissa.

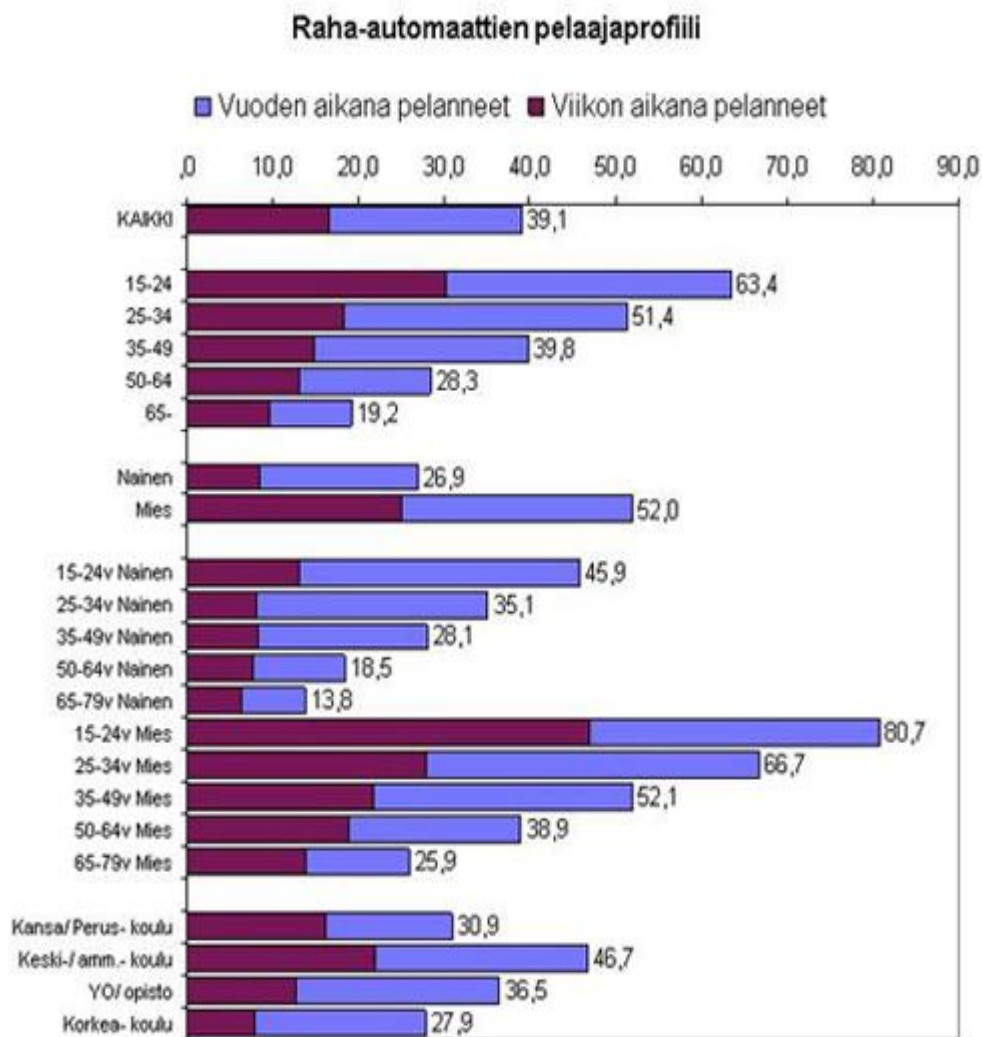
(Kinnunen 2010, 20.)

Viimevuosien näkyvin ja runsaasti kasvavin peli verkossa on ollut nettipokeri. Se on peli, jossa myös taidolla on merkitystä toisin kuin muissa niin sanotusti täysin onneen perustuvissa peleissä. Nettipokerin toinen merkittävä ero on myös se, että siinä pelataan pelijärjestäjän sijasta muita pelaajia vastaan. (Kinnunen 2010, 21.)

## **2.4 Pelaaminen tilastoissa**

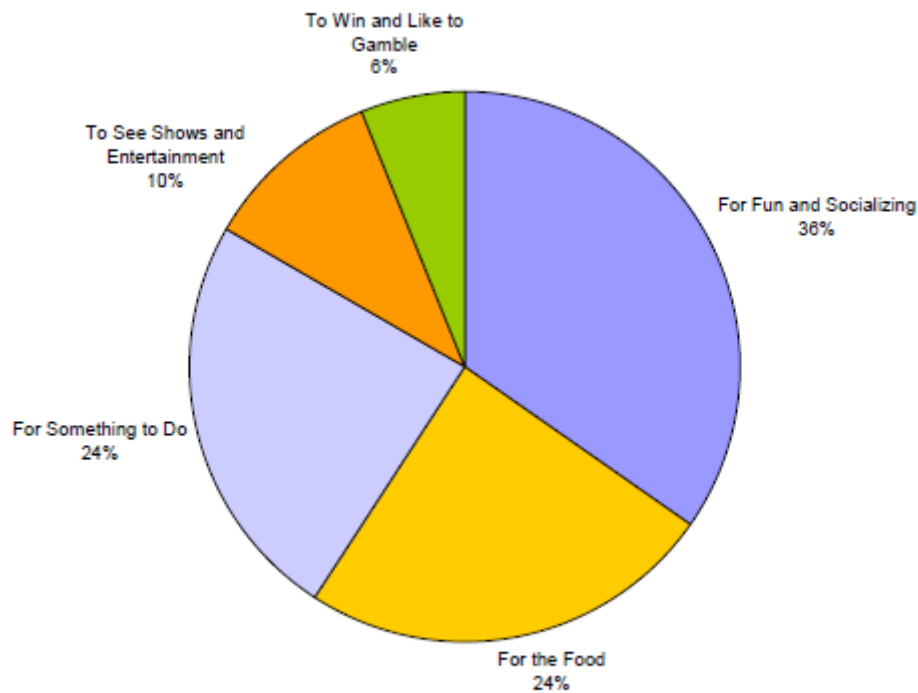
Vuoden 2007 Suomalaisten rahapelaaminen -tutkimukseen osallistuneista ihmisistä 73 prosenttia eli noin 3,1 miljoonaa 15 vuotta täyttänyt suomalaista oli pelannut viimeisten 12 kuukauden aikana jotakin rahapeliä. Kaikista tutkimukseen osallistuneista ihmisistä 11 prosenttia pelasi rahapelejä useita kertoja viikossa. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20).

Vastaajista noin 30 prosenttia pelasi kerran viikossa ja vähintään kerran viikossa 41 prosenttia. Vähintään kerran kuussa pelaavia ihmisiä oli 17 prosenttia ja tätä harvemmin pelaavien prosenttiosuus oli 14. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20).



Kuvio 1. Pelaajaosuudet Suomessa väestöryhmittäin tarkasteltuna.  
(RAY [viitattu 1.9.2010]).

Raha-automaattien pelaajaprofiilista voidaan todeta, että suurin pelaajaryhmä on 15–24-vuotiaat miehet. Koulutukseltaan eniten pelaavat ihmiset omaavat keski- tai ammattikoulu taustan. Vähiten pelaava ryhmä on puolestaan 65–79-vuotiaat naiset ja koulutus taustaltaan pienin ryhmä on korkeakoulun käyneet ihmiset.



Kuvio 2. Eläkeläiset jotka pelaavat: Motivaatio käydä kasinolla. (Munro 2003, 16)

Oheinen kuvio esittää eläkeläisten ihmisten perusteluja siitä, minkä takia he lähtevät vierailulle kasinolle. Suurin osa ihmisistä eli 36 prosenttia lähtee kasinolle pitämään hauskaa ja harrastamaan sosiaalisia suhteita. Eläkeläisistä vain kuusi prosenttia lähtee kasinolle voittaakseen tai halusta pelata rahapelejä.

## 2.5 Rahapelaamisen asteet

Rahapelaaminen on hyvin eriasteista. Suurimmalle osalle pelaajista rahapelit ovat satunnaista ja harmitonta vapaa-ajan toimintaa. Pelaaminen Suomessa on keskittynyttä, koska pääosa tuotoista kerääntyy pieneltä ryhmältä pelaajia. Koko tuotoista noin kolmannes on peräisin eniten pelaavien (noin 2 %) ryhmästä. Pakonomaisuus pelaamiseen sekä subjektiivisesti koetut ongelmat ja todetut käyttäytymismallit ovat keskeisimmät selittävät tekijät aste-erojen välillä. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 17.)

Vuonna 2007 tehdyn Rahapelitutkimuksen yhteydessä mitatun SOGS- 12 kuukauden prevalenssin eli esiintyvyyden mukaan Suomessa kärsii peliongelmistä noin kolme prosenttia 15 vuotta täyttäneistä ihmisistä. Näistä ihmisistä noin kolmannes (42000) on peliriippuvaisia. (Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009, 20).

Rahapelaaminen alkaa vaikuttaa kokonaisvaltaisesti ihmisen elämään silloin, kun se muuttuu ongelmalliseksi (Kämppi & Pajunen 2010, 20). Monet ihmiset, jotka kärsivät rahapeliongelmistä ovat aloittaneet pelaamisen jo lapsena. Pelihimo olisi hyvä saada kuriin jo varhain, jotta pystyttäisiin ennaltaehkäisemään ongelmapelelaamista ja sen seurauksia. (Pelihimo kuriin alaikäisiltä 2010, 4.)

### 2.5.1 Rahapelejä pelaamaton

Ei lainkaan pelaavien ryhmään kuuluvat esimerkiksi henkilöt, joiden uskonnollis-eettiseen vakaumukseensa eivät kuulu rahapelit. Heille uhkapelit ovat syntiä. Ryhmään kuuluvat myös rahapeleihin kyynisesti suhtautuvat ihmiset sekä myös osa niistä henkilöistä, jotka ovat toipuneet peliriippuvuudestaan. (Merikallio & Rautee 2009, 92.)

Yleisesti ottaen voidaan todeta, että pelaamattomien määrän uskotaan laskevan tulevaisuudessa. Näistä ihmisistä osa voi kuitenkin läheisen roolissa kärsiä haitoista liittyen rahapelaamiseen. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 17.)

### **2.5.2 Hallittu pelaaminen**

Suurimmalla osalle pelaajista ei koidu ongelmia. Tällaisten pelaajien aktiivinen pelaaminen on vähäistä ja satunnaista. Hallittu pelaaminen pysyy riskirajojen ulkopuolella, eikä siitä aiheudu ongelmia itse pelaajalle, eikä hänen lähiympäristölleen. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 18.)

Hallitun pelaamisen piiriin arvioidaan kuuluvan noin 90 prosenttia kaikista pelaajista. Tähän ryhmään kuuluvien ihmisten säännöllinenkään pelaaminen ei aiheuta negatiivisia seurauksia heille. Tyypillisimpiä pelejä ihmisille, jotka hallitsevat oman pelaamisensa, ovat esimerkiksi Lotto, Keno, raaputusarvat, ravipelit sekä muut niin sanotut asiantuntijapelit. (Merikallio & Rautee 2009, 93.)

### **2.5.3 Riskipelaaminen**

Riskipelaaminen on runsasta rahapelien pelaamista. Riskipelaamisessa esiintyy ongelmapelaamiseen liittyviä riskitekijöitä. Pelaamista, johon liittyy normaalia suurempi riski aiheuttaa tulevaisuudessa haittoja tai ongelmia, kutsutaan riskipelaamiseksi. Tähän peilaten voidaan todeta, että riskipelaamista pidetään edeltävänä vaiheena ongelma- ja haittapelaamiseen nähden. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 18.)

Riskipelaajille pelaaminen on tärkeä osa-alue heidän elämässään. Heille pelaaminen ei yleensä aiheuta kontrollin menetystä pelaamisen määrään tai rahasummiin. Riskipelaajat eivät pelaa lainarahalla, eivätkä pelatut rahasummat kasva progressiivisesti eli heille ei tule tarvetta voittaa hävittyjä rahojaan seuraavassa pelissä takasin. Pelaaminen ei myöskään aiheuta heille muita ongelmia, esimerkiksi sosiaalisissa suhteissa. (Merikallio & Rautee 2009, 97–98.)

#### **2.5.4 Ongelmapelaaminen**

Ongelmapelaaminen on hyvä erottaa peliriippuvuudesta ja pelihimosta. Ongelmalinen pelaaminen on ilmaisu haitalliselle pelaamiselle, jonka vaikeus- tai ongelmallisuuden astetta ei ole määritetty sen tarkemmin. Ongelmapelaaminen toteutuu yleensä liiallisena pelaamisena, joka vaikuttaa negatiivisesti ihmisen toisiin elämäntilanteisiin, esimerkiksi fyysiseen, sosiaaliseen tai psyykkiseen toimintakykyyn. Näiden lisäksi ongelmat taloudessa ovat hyvin tavallisia piirteitä. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 18.)

Ongelmapelaajien ryhmään kuuluvilla ihmisillä on paljon samanlaisia haittoja kuin peliriippuvaisilla. Näillä ihmisillä ei kuitenkaan ole todettu itse peliriippuvuutta, eikä heidän kohdallaan täyty riippuvuuden kriteerit. Ongelmapelaajilla on usein vähintään yksi merkittävä kielteinen ongelma elämässään, minkä pelaaminen on tuonut tullessaan. Tällaisia ongelmia voivat olla esimerkiksi keskittymisvaikeudet, mielialanvaihtelut tai ongelmat parisuhteessa. (Merikallio & Rautee 2009, 102.)

Ongelmapelaajat voivat toisinaan tuntea, että pelaaminen on heille kuin toinen työ. He yrittävät monesti rahoittaa ja korjata pelaamisen aiheuttamia ongelmia taloudessa sekä rahoittaa tätä kautta päivittäistä elämäänsä. Saamaansa voitot he laittavat lähes aina pelaamiseen. (Merikallio & Rautee 2009, 102.)

#### **2.5.5 Pelihimo ja peliriippuvuus**

Pelihimolla ja peliriippuvuudella tarkoitetaan ICD- ja DSM- tautiluokitusten kriteerien mukaista rahapelaamista. Pelihimo eli peliriippuvuus on toiminnallinen riippuvuus. Pelaamiseen kohdistuvassa riippuvuudessa jännitys, huumaus ja voiton tavoittelu toimivat pelaajaa stimuloivina asioina. Riippuvuudessa ei siis ole mukana kemiallista ainetta. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 19.)

Yhtä selkeää syytä ei rahapeliriippuvuuteen ole olemassa. Ongelmien syntyyn vaikuttavat monet tekijät ja kaikkien asioiden yhteisvaikutus. Tällaisia tekijöitä ovat perimä, henkilökohtaiset ja psyykkiset olosuhteet elämäntilanteiden vaiheissa sekä sosiaalinen ympäristö. Lisäksi ongelmien syntyyn vaikuttaa tarjolla olevien pelipalveluiden rakenteellinen luonne. Riippuvuus itsessään on normaali ilmiö, mutta ongelmalliseksi se muovautuu silloin, kun siitä seuraa psyykkisiä, fyysisiä, sosiaalisia tai taloudellisia ongelmia. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 19.)

Peliriippuvuudesta irtipääseminen vaikeutuu ihmisellä pelaamisen jatkuttua pitkään ja sitä kautta pelaajan aivot alkavat palkita ”melkein voiton” samalla tavoin kuin voiton. Tämä käy ilmi Cambringen yliopiston tutkimuksessa, jonka mukaan ihmisen aivot aktivoituvat läheltä piti -tilanteessa ja samalla ne herkistävät dopamiinikeskuksia, jotka tuottavat ihmiselle mielihyvää. (Vanhakka 2010.)



### 3 PELAAMISEN HAITTOJA JA HYÖTYJÄ

Pelaamisesta seuraavat haitat ovat usein monien tekijöiden summa. Erilaisiin pelaamisesta koituviin haittoihin voivat vaikuttaa ihmisen yksilölliset tekijät, sosiaaliset tekijät, terveydelliset tekijät, tilannetekijät sekä eri pelien ominaisuudet, esimerkiksi onko kyseessä nopeatempoinen peli (Raha-automaatti) vai hidastempoinen peli (Keno). (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 21.)

Rahapelihaittoja esiintyy yksilöllisellä ja yhteiskunnallisella tasolla Suomessa. Ongelmat ovat erilaisia ja myös vakavuudeltaan eritasoisia. Haittoina voivat olla esimerkiksi lykkääntyneet laskut ja sitä kautta suuret talousvaikeudet, vakavat terveysongelmat sekä ihmissuhdeongelmat ja jopa osallistuminen rikolliseen toimintaan. (Rahapelihaittojen ehkäisy 2008, 17.)

Pelaamisesta ei ole ainoastaan haittaa ihmisille vaan siitä saa moni ihminen myös hyötyä ja virikkeitä omaan elämäänsä. Eläkkeelle jäätyään ihminen monesti masentuu ja kokee itsensä tarpeettomaksi ja toisinaan yksinäiseksi, mikäli kontakteja muualta kuin työmaailmasta ei hirveästi ole. Miesten kohdalla tällainen ilmiö on vielä yleisempää kuin naisten.

Yksinäisten ja kotona asuvien ihmisten kohdalla erityisesti jo se, että lähtee kotoa jonnekin ja saa sitä kautta liikuntaa ja kontakteja kodin ulkopuolella, on positiivista. Mikäli pelaaminen pysyy hallinnassa ja siitä ei koidu ihmiselle haittaa vaan iloa, on se varsinkin eläkeiässä olevalle ihmiselle suuri rikkaus ja voimanlähde.

#### 3.1 Taloudelliset haitat

Pelaaminen aiheuttaa ihmiselle ongelmia taloudessa, mikäli hän kuluttaa peleihin enemmän, kuin mihin hänellä olisi varaa. Pelaamisen jatkuessa, vaikka varaa ei olisikaan, voi seurata monia vakavia ongelmia, esimerkiksi velkaantuminen, talou-

dellisten velvollisuuksien laiminlyönti sekä hallitsematon rahankäyttö pelaamiseen. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 25.)

Ongelmapelaamisella on vaikutusta läheisen taloudelliseen tilanteeseen. Pitää myös muistaa, että pelaamisella on vaikutuksia muillekin elämän ulottuvuuksille (fyysinen, psyykkinen ja sosiaalinen), joille läheisen kannalta saattaa olla paljon suurempi merkitys. Usein näissä tilanteissa läheinen jää liian yksin ja väsyä tai palaa loppuun. Läheissuhteen laatu, itsenäisyyden aste ja persoonallisuus vaikuttavat monesti siihen, millaisia vaikutuksia läheiseen ongelmapelaaminen teettää. (Pajula 2007, 18.)

Rahapeleillä velkaantuminen on vakava ongelma peliriippuvaisten kohdalla. Velkakierteeseen joutuminen on oravanpyörä, josta on erittäin vaikea päästä irti omin voimin. Vanhoja maksuja ja lainoja saatetaan maksaa uusilla lainoilla ja tästä seuraava kierre voi viedä ihmisen lopulta niin syvälle, että sieltä pois pääseminen voi olla ylivoimaisen vaikeaa. Näissä vaikeissa tapauksissa tukiverkoston rooli on ensisijaisen tärkeää.

Vaikeudet taloudessa ja ongelmien vakavuus vaihtelevat paljon. Kyseessä voivat olla pienet velat, luottotietojen menetys, terveystenonien karsiminen, sähköjen katkaisu tai jopa nälän näkeminen. Pahimmat taloudelliset vaikeudet juontavat juurensa monesti sellaisista tilanteista, joissa läheinen ei vielä ole tietoinen ongelmasta ja pelaaja kantaa edelleen päävastuun taloudesta ja esimerkiksi laskujen maksusta. (Pajula 2007, 19.)

Taloudelliset vaikeudet johtavat moniin ongelmiin, esimerkiksi jo pienetkin taloudelliset menetykset voivat muodostua rasittaviksi ja tämän johdosta sosiaalinen kanssakäyminen läheisen kesken saattaa kaventua oleellisesti. Pitkään jatkunut epävarmuus taloudessa aiheuttaa sen, että pelaajan läheinen ei voi suunnitella elämää pitkälle. Jatkuva epävarmuus aiheuttaa läheisessä voimattomuutta ja luottamus pulaa pelaajaan ja tämä on peliriippuvaisen jatkoon ja mahdollisen parantumisen kannalta erittäin kohtalokas asia. (Pajula 2007, 19.)

Velkojen maksuun käytetään yhä enenemissä määrin pikalainoja eli pikavippejä.

Pikavipit ovat kallista rahaa pelaajalle sillä niiden kulut pyörivät yleensä keskimäärin 20–30 prosentin paikkeilla lainasummasta ja vuosikulut puolestaan nousevat satoihin prosentteihin. Pikavippien yleinen takaisinmaksuaika on 14 tai 30 päivää. (Kallista rahaa 2008.)

Pikavippejä saa todella helposti ja vaivattomasti ja sen takia ne muodostavat usealle rahapeliongelmalliselle pahan ansan. Pikavippien helppoudesta asiakkaalle kertoo se, että niiden tilaamiseen tarvitaan vain puhelinliittymä, josta lähetetään viesti, joka sisältää nimi- ja osoitetiedot, sosiaaliturvatunnuksen, tilinumeron sekä halutun rahasumman. Tämän jälkeen luotonantaja tarkistaa henkilön tarvittavat tiedot, lähinnä luottotiedot ja tekee näiden perusteella päätöksen anotusta luotosta. (Lähteenmaa & Strand 2008, 12.)

### **3.2 Terveyshaitat**

Peliriippuvaisilla ihmisillä heikkenee merkittävästi niin fyysinen, kuin psyykinen terveys. Peliongelmallisille on tyypillistä itsehallinnan menettäminen sekä erilaisten velvollisuuksien laiminlyönti. Pelaaminen vaikuttaa vahvasti yksilön mieleen sekä hänen tapaansa toimia erilaisissa asioissa. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 24.)

Itsesyytökset, masennus, ahdistus, häpeä sekä muut psyykkiset vaikeudet ovat pelaajalla hyvin tyypillisiä oireita. Vaikeimmissa tapauksissa puhutaan jo itsetuhoisesta käyttäytymisestä ja itsemurha-ajatuksista. Lisäksi muiden riippuvuuksien, esimerkiksi alkoholin ilmaantuminen mukaan kuvioihin on hyvin yleistä. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 24.)

### **3.3 Sosiaaliset haitat**

Ihmissuhteiden hoitaminen jää peliriippuvaisella ihmisellä usein vähäiseksi ja hän syrjäytyy normaalimaailmasta ja elää omaa elämäänsä pelimaailmassa. Ongelmapelaaminen heijastuu paljon parisuhteeseen ja ystävyys-suhteeseen sekä yleiseen hyvinvointiin perheen sisällä. Se aiheuttaa monia ristiriitoja, esimerkiksi ra-

han ja ajan käytöstä sekä erilaisten velvollisuuksien hoitamisesta. Pelaajalle muodostuu ikään kuin sosiaalinen suhde pelaamiseen ja eri peleihin ja ne vievät häneltä kaiken huomion sekä merkittävästi voimavaroja muihin sosiaalisiin kontakteihin nähden. (Heikkilä, Laine & Salokoski 2009, 25.)

Eläminen pelaajan lähellä vaikuttaa oleellisesti läheisen elämään ja sosiaalisiin suhteisiin. Pelaajan pelaamiseen käytetty aika on suuri ja se vie samalla aikaa pois suhteelta. Usein myös peliongelmaisen ajatukset ovat muualla, vaikka hän olisikin fyysisesti läsnä. Tämä puolestaan aiheuttaa läheiselle emotionaalisen yksin jäämisen tunteen. Lisäksi pelaamisen aiheuttamat lukuisat riidat saavat aikaan perheen sisällä ongelmia ja syyllisyyttä molemmiin puolin. (Pajula 2007, 21.)

Pelaaminen vie monesti läheiseltä luottamuksen pelaajaan ja sen takaisin saaminen on vaikea ja aikaa vaativa prosessi. Luottamuksen katoaminen on monen tekijän aiheuttama tulos. Esimerkiksi salailu, peittely, valehtelu ja rahan luvatta vieminen ovat keskeisiä asioita tässä. (Pajula 2007, 21.)

Pelaajan läheisenä oloon liittyy paljon erilaisia tunteita, jotka yleensä koetaan todella vahvoina. Tunteet ovat erilaisia riippuen paljon siitä, minkälaista pelaaminen on, sekä miten läheinen ymmärtää omaa rooliaan ja pelaamista. Tunteiden ristiriitaisuus ja vaihtelu korostuvat etenkin siinä vaiheessa, kun pelaaminen paljastuu. Ongelmapelaaminen on ilmiönä monesti läheiselle uusi ja siihen on tämän takia vaikea suhtautua. (Pajula 2007, 23.)

Luottamuksen menettäminen aiheuttaa suhteessa väkisinkin tilanteita, joissa läheinen epäilee pelaajaa koko ajan, vaikka riippuvainen ei olisi joka tilanteessa pelannutkaan. Tämä johtaa puolestaan siihen, että ongelmapelaaja tuohtuu entisestään, kun häntä epäillään yhtenä, ja tästä seuraa monesti entistä tiiviimpää pelaamiskierrettä pelaajalle.

Pelaamista tulkitaan usein riippuvuus- ja sairausnäkökulmasta etenkin läheisten osalta. Tällä on selvä yhteys läheisen tunteisiin ja hyvinvointiin. Nämä näkökulmat yhdistyvät monesti käsitykseen peliriippuvuudesta sairautena. Läheisen tulkinnoissa sairasta ihmistä kohtaan ei ole lupa tuntea vihaa tai muita negatiivisia tunteita,

mutta vaikutukset itsean tekevät neutraalin tai suoraan sairausnäkökulmaan perustuvan tulkinnan sekä siihen pohjautuvan toiminnan vaikeaksi tai jopa mahdottomaksi. Sairaustulkinta voi myös auttaa läheisiä luopumaan vastuusta, koska sen myötä vastuu muutoksesta riippuu tulkinnoissa motivaatioista, joka on peräisin pelaajalta itseltään. Läheiset tulkitsevat pelaamista monesta eri näkökulmasta ja heidän selviytymisessä ja hyvinvoinnissa on tärkeää se, antaako itselleen luvan tuntea niitä tunteita, joita hän rehellisesti sanoen tuntee. (Pajula 2007, 23.)

### **3.4 Terveydelliset hyödyt**

Tarkastellessa pelaamista hyötynäkökulmasta tulee ensimmäisenä esiin liikunta ja siitä seuraavat positiiviset terveysvaikutukset. Pelaamisen pysyessä hallinnassa ja panostason ollessa taloudelliseen tilanteeseen nähden tasapainossa, ei ole mitään syytä väittää, ettei pelaamisesta olisi myös monille ihmisille iloa ja hyötyä.

Monille ihmisille eläkkeelle siirtyminen vähentää merkittävästi myös liikunnan määrää päivässä. Liikunnan merkitystä ihmisen hyvinvoinnille ei voida koskaan liikaa korostaa. Pelaamisen mukanaan tuoma liikunta pelipaikoille voi olla monelle ihmiselle ainoa, mutta sitäkin arvokkaampi liikuntatuokio päivässä. Mikäli ihminen ei liiku kuin kotona muutamia askelia, laskee hänen fyysinen kuntonsa nopeasti.

Lähes kaikille ongelmapelaajillekin pelaamisella on ollut myönteinen vaikutus jossain vaiheessa elämää. Pelaamisen tuoma jännitys, voitot sekä mahdolliset ystävät ja kaverit ovat antaneet pelaajalle iloa elämään. Pelaamisen jatkuttua pidempään, siitä haihtuu usein pois kaikki ne ilot, joita pelaaminen oli joskus antanut ja se muuttuu samalla vaikeasti hallittavaksi sekä pakonomaiseksi. (Pelaamisen seuraukset 2005, 13.)

### 3.5 Sosiaaliset ja psyykkiset hyödyt

Pelaamista voidaan pitää myös sosiaalisena hyötynä varsinkin yksinäisimmille ihmisille, joilla ei ole laajaa sosiaalista tukiverkostoa ympärillä. Pelaaminen voi tuoda mukanaan uusia ystäviä, joiden kanssa on pelaamisen yhteydessä tai sen jälkeen mukava vaihtaa kuulumisia. Lisäksi pelaaminen vähentää monen iäkkään ihmisen kohdalla eläkkeelle siirtymisen myötä tullutta masennusta, tylsyyttä tai yksinäisyyttä ja antaa samalla sisältöä päiviin. Pelaaminen voi olla monen ihmisen henkiselle jaksamiselle erittäin merkittävä asia.

Sosiaalista hyötyä pelaamisesta saavat ihmiset pelaavat usein hidastempoisia pelejä kuten Lottoa, Kenoa, raaputusarpoja, ravipelejä tai muita niin sanottuja asi-  
antuntijapelejä. Hidastempoisissa peleissä pelihimo ei pääse kehittymään samalla lailla kuin esimerkiksi nopeatempoisissa raha-automaatti peleissä. (Merikallio & Rautee 2009, 93.)

Asiantuntijapeleissä pelaajia kiinnostaa moni muukin asia kuin voitto ja jännitys. He ovat kiinnostuneita esimerkiksi raviurheilussa hevosista, kuskeista ja sääoloista ja jalkapallossa puolestaan joukkueiden loukkaantumisista, vireystilasta ja motivaatiosta. Pelaajat käyttävät paljon aikaa taustatietojen etsimiseen ja pohtimiseen. Kaikki nämä seikat muodostavat kokonaisuuden ja ovat monen pelaajan mieleinen harrastus ja mielenkiinnonkohde. (Merikallio & Rautee 2009, 96.)

## 4 PELIRIIPPUVUUDEN HOITOMUOTOJA

Peliriippuvuuteen on nykyään monia eri hoitomuotoja. Nykytiedon mukaan peliriippuvaista ei pidä aina hoitaa siten, että tavoitteena on täydellinen pelaamattomuus. Pelaajalle ei saa laittaa sellaista painetta, että hän ei voi koskaan esimerkiksi pelata riviä Lottoa tai harrastaa mitään pelaamiseen liittyvää. Mikäli hoidon tavoite on liian tiukka, on hyvin paljon mahdollista, että hoidosta ei ole pitkälle kantavia seurauksia. Pelaamisesta toipujista yleinen arvio on se, että noin kymmenen prosenttia on sellaisia, jotka eivät ole pelanneet vuoteen minkäänlaisia rahapelejä. (Merikallio & Rautee 2009, 126.)

Hoidon järjestämisessä päävastuu on kunnilla Suomessa. Peliongelmaisia ihmisiä hoidetaan tällä hetkellä pääasiassa päihdehuollon piirissä ja joidenkin näkemysten mukaan kuntien palvelurahoitus ontuu ja sitä kautta hoito jää puutteelliseksi. Yksi merkittävä vaje kunnissa on tietoisuuden ja koulutuksen puute itse rahapeliongelmistä ja sitä kautta eriävät näkemykset ongelman ja hoidon määrittelystä. Päihdehuollon alla toimiva ongelmapelaamisen hoito yhdessä peliriippuvuuden sairausluokitusten kanssa johtavat usein tilanteen pohtimiseen sairaus- ja riippuvuusajattelun kautta. (Nikkinen 2008, 38.)

Suomessa ei ole kunnilla peliriippuvaisille ja itse ongelmaan erikoistuneita laitospalveluyksikköjä. Ainut valtakunnallinen laitoshoitoon keskittynyt yksikkö on Tyynelän Kuntoutus- ja Kehittämiskeskus Pieksämäellä. Ongelmat hoidetaan lähes järjestään päihdeongelmiin erikoistuneissa laitoksissa. (Peliriippuvuuteen kuuluu illuusio voittamisesta 2010, 10.)

Avohoitoa peliongelmiin tarjoavat useimmin A-klinikat. Tämän lisäksi erilaisia tukipalveluita voi saada kriisikeskuksissa, mielenterveystoimistoissa, sosiaalitoimistoissa, terveyskeskuksissa, psykiatrian poliklinikoilla, seurakuntien diakoniatyössä sekä erilaisissa tukiryhmissä kautta maan. Taloudellisissa ongelmissa peliongelmaisen tukena ovat velkaneuvojat eri kunnissa. Myös seurakunnat, Takuu-säätiöt

ja sosiaalitoimistot voivat auttaa taloudellisissa ongelmatilanteissa. (Huotari 2009, 42.)

Pelaajista hakeutuu hoitoon Suomessa vain vähäinen osa kaikista peliongelmaisista. Yksi merkittävä kynnys pelaajilla hoitoon hakeutumisessa on ollut rohkeus mennä toimenpiteisiin, jotka hoitavat niin päihde- kuin peliriippuvuuksia. Peliongelmainen ihminen ei välttämättä myöskään osaa hakeutua oikeaan paikkaan. Usein käy myös niin, että ihminen hakee apua pelaamisesta johtuviin seurauksiin, eikä itse pelaamiseen. (Pitkänen & Huotari 2009, 15.)

Ammatti ihmiset, jotka ovat olleet hoitamassa peliriippuvuudesta kärsiviä ihmisiä toteavat, että peliongelmaisilla riippuvuus on vahvempi ja elämäntilanteet vielä hankalampia, kuin samantyyllisessä tilanteessa olevilla päihdeongelmaisilla. Erityisiä hankaluuksia peliriippuvaisille tuottavat suuri psyykkinen paine sekä nopeasti kasaantuvat taloudelliset ongelmat. (Pitkänen & Huotari 2009, 15.)

Pelaamiseen voi hakea apua omatoimisesti. Peluuri on valtakunnallinen auttaja peliriippuvuudesta kärsiville, heidän läheisilleen sekä työssään peliongelmaan törmääville. Peluuri on aloittanut toimintansa 1.9.2004 ja se tarjoaa ennen kaikkea tietoa sekä tukea peliongelmaista ja sen hoitamisesta. Toiminnan keskeinen asia on auttava puhelin, johon voi soittaa maksutta. (Peluuri-info, [viitattu 26.8.2010]).

#### **4.1 Lääkehoito**

Osa patologista eli sairaalloista pelaamista tutkivista sosiologeista vastustaa peliriippuvuuden lääketieteellistämistä. Se voi tuoda mukanaan käsityksen, jonka mukaan ongelmasta voi selvitä lääkkeitä syömällä. Yksi lääke, jota on käytetty peliriippuvuuden hoitoon, on Naltrekson. Se on kehitetty alkujaan huumeriippuvaisten hoitoon ja myöhemmin sitä on alettu käyttää myös alkoholistien hoidossa. Naltrekson estää mielihyvähormonien joutumisen aivoihin. Tässä lääkkeessä ongelmana on se, että ihmiset ovat erilaisia. Kaikki alkoholistit esimerkiksi eivät hae juomisella mielihyvää ja näin lääke ei sovi läheskään kaikille ongelmaisille. Ikävä sivuhaitta



on myös maksa-arvojen kohoamisen vaara, ja se on etenkin vanhusten kohdalla suuri ongelma. (Merikallio & Rautee 2009, 127.)

Suomessa on saatu lupaavia tutkimustuloksia peliriippuvuuden hoidosta lääkkeillä. Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen tutkimuksessa alkoholismien hoidossa käytetyt Naltrekson ja opiaattisalpaaja esimerkkeinä vähensivät pelaamisen himoa sekä samalla kohensivat mielialaa. Tutkimuksessa oli mukana noin 40 patologisesti peliriippuvaisista ihmistä. Hoito kesti kaikkiaan neljä kuukautta. Tutkimuksen alussa peliriippuvaisista yhdeksän kymmenestä koki vakavaa pelihimoa, mutta tutkimuksen lopussa heitä oli vain kaksi kymmenestä. (Pilleri lievittää pelihimoa, [viitattu 16.2.2010]).

#### **4.2 Vertaistuki (GA-ryhmä)**

Vertaistuki on yksi hyvä hoitovaihtoehto peliriippuvaiselle. Vertaistukiryhmiä toimii ympäri maailmaa ja ne toimivat nimellä GA-ryhmä (Gamblers Anonymys). Kokoonpano ryhmässä ja kokoontumispaikka ovat tärkeitä tekijöitä ja niiden perusteella osallistujat pystyvät arvioimaan pitkälle saamansa avun sekä tuen määrää ja laatua. Ryhmän kemiaan vaikuttaa paljon myös se, missä tilanteessa kukin pelaaja on elämässään pelaamisen osalta, esimerkiksi joku on voinut olla pelaamatta jo vuoden ja toinen taas voi olla ollut yhden päivän pelaamatta. (Merikallio & Rautee 2009, 131.)

Vertaistuen avulla peliongelmaiset ihmiset saavat omaa itsetuntoa kohotettua ja samalla positiivista energiaa kamppailussa pelaamista vastaan. Ihmiset huomaa- vat ryhmässä, että eivät ole yksin ongelmansa kanssa. Muiden pelaajien koke- mukset ja vinkit ovat useille ihmisille tärkeitä ohjeita tulevaisuutta ajatellen. Ver- taistukiryhmästä on eniten iloa silloin, kun yhteisössä syntyy vuorovaikutus ja luot- tamus ihmisten välille. Tavoite on, että kenenkään ei tarvitse hävetä mitään ja jo- kainen voi esiintyä omana itsenään sekä puhua avoimesti asioista.

### 4.3 Terapeuttiset hoitomuodot

Peliriippuvuuden hoidossa voidaan käyttää myös erilaisia terapeuttisia hoitomuotoja, esimerkiksi psykoterapia ja lääkehoito yhdistettynä antavat usealle potilaalle helpotusta ja asianmukaista hoitoa. Kirjallisuudesta löytyy erilaisia tutkimusraportteja, joissa monia terapiamuotoja arvioidaan sekä pohditaan niiden soveltavuutta peliriippuvuuden hoitoon. (Merikallio & Rautee 2009, 127–128.)

Lyhytkestoisella terapialla pystytään lopettamaan nopeasti pelikierre, mutta mikäli tavoitteena ovat pitkäaikaisemmat ja syvällisemmät vaikutukset, on pitkäkestoinen kuntoutus ainoa vaihtoehto. Teoreettiselta viitekehykseltään sopivampana hoitomuotona on pidetty kognitiivista teoriaa, jossa hyödynnetään erilaisia menetelmiä, muun muassa vaihtoehtojen suunnittelua, ongelmanratkaisukyvyn ja vuorovaikutustaitojen kehittämistä sekä pyritään samalla ennaltaehkäisemään retkahtamista. (Merikallio & Rautee 2009, 128.)

## 5 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tutkimukseni koostuu teorian tiedosta sekä tutkimusaineistosta, johon kuuluu osallistuva havainnointi ja teemahaastattelut. Osallistuvaa havainnointia tein peliriippuvaisille tarkoitettussa GA-ryhmässä, joka perustuu muista ihmisistä saatavaan vertaistukeen. Teemahaastattelut toteutin haastateltavien kotona yksilöhaastatteluina.

Tutkimusaineistosta nostan esiin keskeisiä asioita, joita tapaamisissa nousi esiin. Teemahaastattelu ja osallistuva havainnointi eroavat tutkimusmenetelminä toisistaan ja niitä yhdessä käyttämällä saadaan kattava kuva rahapelaamisen ilmene misestä ja sen aiheuttamista ongelmista. Samalla saadaan monipuolisempi kuva rahapelaamisesta ilmiönä.

### 5.1 Tutkimuksen lähtökohdat

Opinnäytetyöni keskeinen tutkimustehtävä oli selvittää rahapelaamisen merkitystä ihmisille heidän omien kokemusien kautta. Jokaisella ihmisellä on erilaisia ja yksilöllisiä ajatuksia pelaamisesta ja tämän haluan tuoda tutkimuksessa esiin. Ihmisten omien kokemusten avulla selvittelen ensimmäistä tutkimuskysymystä, mikä on iäkkäiden rahapelaaminen ilmiönä?

Tutkimukseeni osallistuvien ihmisten omien kokemusten esiintuominen ja hyödyntäminen auttavat oleellisesti selvittämään myös toista keskeistä tutkimuskysymystä. Tavoitteena oli tutkia, mitä haittoja sekä hyötyjä pelaaminen ihmisille mukanaan tuo. Tätä kautta pääsemme tutkimaan toista tutkimuskysymystä, eli mitä seurauksia rahapelaamisesta iäkkäille ihmisille on?

## 5.2 Tutkimusmenetelmät

Aiheena rahapelaamisen tutkiminen ja ihmisten saaminen mukaan on haastavaa, koska kyseessä on monelle ihmiselle arka asia, josta ei haluta puhua ääneen.

Tutkimusmenetelmien valinnassa keskeinen asia oli saada ihmisten kokemukset rahapelaamisesta esiin mahdollisimman rehellisesti ja omin sanoin.

Tutkimusmenetelmänä työssäni käytän teemahaastattelua ja osallistuvaa havainnointia. Näiden pohjalta saan työhöni monipuolista näkökulmaa niin yksilön kuin yhteisön kannalta katsottuna. Käyttämäni tutkimusmenetelmät tukevat toisiaan ja antavat mahdollisuuden saada peliongelmaisten omat mielipiteet ja ajatukset hyvin esiin.

### 5.2.1 Teemahaastattelu

Puolistrukturoitu haastattelumenetelmä eli teemahaastattelu keskittyy tiettyihin teemoihin. Teemahaastattelun tunnuspiirteisiin kuuluvat haastateltavien kokemukset tietyistä tilanteista sekä tutkijan alustavat selvittelyt ilmiön tärkeistä asioista, kuten rakenteesta, prosessista ja kokonaisuudesta. Tutkijan tehtyä arvion tilanteesta, hän valmistelee haastattelurunгон tiettyjen pääpiirteiden ja olettamustensa pohjalta. Tutkija suuntaa haastattelun tutkittavien henkilöiden subjektiivisiin kokemuksiin erilaisista tilanteista. Näitä tilanteita tutkija pohtii ja analysoi tarkasti etukäteen, jotta hän olisi mahdollisimman valmis itse haastattelutilanteessa. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 47.)

Teemahaastattelun ideana on se, että siinä ei ole yksityiskohtaisia tai tarkkoja kysymyksiä, vaan se toimii valittujen oleellisten teemojen pohjalta. Haastattelun keskeinen tavoite on tuoda haastateltavan ääni kuuluviin keskustelunomaisessa tilanteessa, jossa ei ole pakko käydä kaikkia suunniteltuja teemoja läpi, vaan tilanteen ja asioiden kulku voi vaihdella yksilöstä riippuen. Tavoite on kuitenkin puhua asioista mahdollisimman vapaasti. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 48.)

Keskustelun yhteydessä syntyvä vuorovaikutus tutkijan ja haastateltavan välillä on tärkeää ja se antaa mahdollisuuden antoisaan ja monipuoliseen haastatteluun. Ihmisten omat tulkinnat ja heidän määrittämänsä merkitykset eri asioille ovat todella keskeisiä asioita haastattelusta saatavien tulosten kannalta. (Hirsjärvi & Hurme 2001, 48.)

Tutkimukseni aineistona olevat teemahaastattelut tein ihmisten kotona. Valmistelin ennen tapaamisia haastattelurungon, joka oli tukena haastattelutilanteessa. Haastatteluympäristönä koti oli hyvä ja rauhallinen paikka. Se edesauttoi merkittävästi vuorovaikutuksen ja luottamuksen synnyssä tutkijan sekä haastateltavan välillä.

Molemmissa tekemissäni teemahaastatteluissa saavutin tavoitteeni eli kävin läpi asiat, joita olin etukäteen suunnitellut, vaikka välillä keskustelu menikin pois asiasta. Keskustelun johtaminen välillä tutkimukseni kannalta epäoleellisiin asioihin johtui pitkälle siitä, että annoin haastateltaville mahdollisuuden puhua vapaasti ja kysyin joitakin kysymyksiä, jotka eivät liittyneet teemaan. Kokonaisuutena olen tyytyväinen saamiini tuloksiin ja siihen, että asioista keskusteltiin vapaasti ja avoimesti.

### **5.2.2 Osallistuva havainnointi**

Osallistuvan havainnoin avulla tutkija pyrkii tajuamaan yhteisön toimintaa laajasti ja monipuolisesti. Samalla tutkija keskittyy siihen, ettei hän rajaa oleellisia asioita pois ennalta. Tutkija reflektoi tapahtumia ja samalla miettii omia kokemuksia ja analyyseja aiheesta. (Huovinen & Rovio 2007, 106.)

Kentällä toimiessaan tutkija on yhtä aikaa sekä osallinen, että ulkopuolinen. Se miten paljon tutkija osallistuu tutkimuksen eri vaiheissa, voi vaihdella. Hän voi välillä vetäytyä ulkopuoliseksi tarkkailijaksi ja välillä toimia puolestaan kaiken toiminnan keskipisteessä. Tarkkailijana ollessaan tutkija kirjoittaa muistiinpanoja kenttätilanteessa, kun taas osallistuessaan toimintaan hänen on tehtävä muistiinpanot myöhemmin. Tutkija kirjaa omia havaintojaan ylös muistiinpanoihin, esimerkiksi tutkimuspäiväkirjaan. (Huovinen & Rovio 2007, 106.)

Osallistuvaa havainnointia voidaan tehostaa videoinnin tai keskusteluiden nauhoittamisen avulla. Aineistoa voi käyttää muistin ja havainnoinnin tukena tai analysoida sellaisenaan. Videointiin olisi kuitenkin hyvä saada joku ulkopuolinen ihminen, koska muuten tutkija ei näe sekä koe kaikkia merkittäviä tapahtumia ja toimintaa. (Huovinen & Rovio 2007, 106.)

Osallistuin ulkopuolisena tarkkailijana peliryhmän mukana istuntoihin ja tein havaintoja keskustelun yhteydessä. Jokaisen tapaamiskerran jälkeen kirjoitin ylös tutkimuspäiväkirjaan keskeisimmät asiat, jotka ryhmässä nousivat esiin. Oma roolini vaihteli eri kokoontumiskerroilla. Joskus olin täysin ulkopuolinen tarkkailija taka-alalla osallistumatta keskusteluun. Toisella kerralla taas johdin keskustelua omalta osaltani ja pyrin saamaan tiettyjä teemoja keskusteluun mukaan. Roolini vaihteli myös paljon sen mukaan, kuinka paljon ihmisiä tapaamisissa oli mukana.

Peliryhmän tapaamisissa keskityin ymmärtämään kunkin ihmisen rahapelaamista ja hänen yksilöllistä tilannettaan ongelman suhteen. Rahapelaaminen ilmenee ihmisillä monella tavalla ja myös ongelmat ovat laajuudeltaan eritasoisia. Tein erityisesti havaintoja siitä, miten pelaaminen ilmenee eri ihmisillä ja miten se on vaikuttanut heidän elämäänsä.

Havaintojeni pohjalta sanoisin, että peliriippuvuus voi kehittyä yhtälailla eläkkeellä olevalle ihmiselle, työssä käyvälle ihmiselle tai nuorelle opiskelijalle. Pelaamiseen voi jäädä koukuun elämäntilanteesta riippumatta. Ihmisellä voi olla hyvä työ, mukava perhe ja elämä muutenkin mallillaan, mutta silti voi joutua rahapelaamisen takia vaikeisiin ongelmiin. Ihminen voi myös olla eläkkeellä ja saada pientä eläkettä sekä olla yksinäinen ja jäädä yhtälailla koukuun pelaamiseen. Peliriippuvuuden syntyminen ei siis katso aikaa eikä paikkaa.

### 5.3 Tutkimusprosessin eteneminen

Tutkimuksessani käytin osallistuvaa havainnointia sekä teemahaastattelua. Osallistuvaa havainnointia aloin tehdä Seinäjoen A-klinikan yhteydessä toimivan GA-ryhmän parissa marraskuussa 2009. Olin mukana GA-ryhmän kokoontumisissa kaikkiaan noin 10 kertaa kevään 2010 aikana. GA-ryhmää vetää A-klinikan työntekijä ja hain tutkimuslupaa Seinäjoen sosiaali- ja terveyslautakunnalta ja lupa myönnettiin.

GA-ryhmän parissa toimiessa tein samalla tutkimuspäiväkirjaa tapaamiskerroista, jotta saisin mahdollisimman paljon irti ryhmässä heränneistä asioista ja ajatuksista. Kokoontumiskerroilla ryhmässä oli noin kahdesta kuuteen ihmistä. Ryhmässä esiintyvien ihmisten ikäjakauma oli laaja, mutta katsoin silti, että pystyn saamaan viitteitä eri asioista sekä tuloksia, olkoon kyseessä nuori, keski-ikäinen tai vanha ihminen.

Teemahaastatteluihin sain mukaan tuttavieni kautta 2 henkilöä. Aluksi lähetin heille molemmille haastattelupyyntökirjeen, jonka molemmat hyväksyivät. Tämän jälkeen valmistelin teemahaastattelua varten haastattelurungon, jota hyödynsin haastattelutilanteessa.

Ensimmäisen haastattelun toteutin tutkimukseeni osallistuvan henkilön kotona. Sain häneltä luvan käyttää nauhuria haastattelutilanteessa. Haastattelu sujui kaikkiaan suunnitelman mukaan. Haastatteluympäristö oli rauhallinen ja mielestäni erittäin sopiva tilanteeseen ja se edesauttoi haastattelun viemistä läpi luonnollisesti. Samalla rauhallinen ja kodikas ympäristö vähensi myös ylimääräistä jännitystä niin haastateltavan, kuin tutkijankin kohdalla. Kaikkiaan haastattelu kesti noin tunnin.

Toisen haastattelun toteutin myös tutkimukseeni osallistuvan ihmisen kotona. Haastattelutilanne meni mielestäni paremmin kuin ensimmäinen ja asioista keskusteltiin monesta eri näkökulmasta. Nauhurin käyttöön sain luvan myös toiselta haastateltavaltaani, eikä sen käyttö haitannut missään vaiheessa itse haastattelun kulkua. Toisessa haastattelussa asioista keskusteltiin hieman eri järjestyksessä

kuin ensimmäisessä ja lisäksi tilanne herätti enemmän keskustelua ja teemoja myös suunnittelemani haastattelurungon ulkopuolelta. Haastattelu tilanne kesti reilun tunnin.

Haastateltuani molemmat ihmiset, litteroin tekemäni nauhoitukset. En kuitenkaan lähtenyt litteroimaan nauhoituksia sanasta sanaan, vaan kuuntelin nauhat läpi kahden kertaan ja poimin ylös keskeisimmät kohdat sekä tärkeimmän annin. Lisäksi otin ylös muutamia tarkkoja ”sanasta sanaan” -lauseita, jotka kuvasivat hyvin haastateltavien omia tulkintoja ja mielteitä aiheesta.

Tutkimukseeni osallistuvien ihmisten kokemusperäinen tieto oli ensisijaisen tärkeää materiaalia tutkimukseeni. Lisäksi pyrin viemään teemahaastattelut läpi siten, että haastateltavien ihmisten oma ääni ja tulkinnat tulisivat esiin mahdollisimman hyvin sekä ennen kaikkea selkeästi.

#### **5.4 Tutkimuksen eettisyys**

Tutkimuksen tekeminen eettiset asiat huomioon ottaen oikein on tärkeä ja haastava tehtävä. Eettisyys on otettava huomioon alusta asti ja tutkijan on oltava erityisen tarkka käyttämistään lähteistä ja niiden merkitsemisistä tutkimukseen asianmukaisesti. Plagiointi ja kunnian ottaminen muilta tutkijoilta on kiellettyä, esimerkiksi lainaamalla heidän teoksistaan asioita ilmoittamatta lähdettä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 26–27.)

Tutkimustulosten kannalta on tärkeää, että niitä ei yleistetä kritiikittömästi ja ilman painavia perusteluja. Käytetyt menetelmät on selostettava ymmärrettävästi ja saatuja tuloksia ei saa kaunistella tai muokata oman mielen mukaan. On myös tärkeää, että muiden tutkijoiden osuutta ei vähätellä missään vaiheessa. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 26–27.)

Tutkimuksessani olen noudattanut tiukasti linjaa, jossa ihmisten yksityisyys säilyy koskemattomana, mutta heidän mielipiteensä ja ajatuksensa saadaan esiin mitään muokkaamatta. Tutkimukseni aineiston perusteella ei voida tehdä yleistäviä johto-



päätöksiä ikääntyneiden rahapelaamisesta. Aineiston pohjalta pystytään kuitenkin hyvin ymmärtämään se mitä rahapelaaminen pitää sisällään ja minkälaisia seurauksia se ihmisille aiheuttaa.

## 6 PELAAMINEN VAIKUTTAÄ IHMISEEN MONELLA TAVALLA

Tutkimukseni aineistosta nousseet tulokset ovat monipuolisia ja niistä käy hyvin ilmi rahapelaamisen mukanaan tuomat haitat ja hyödyt. Aineistosta selviää myös hyvin se, miten eri rahapelit, kuten hidastempoinen Lotto ja Keno tai nopeatem-poinen raha-automaattipeli sekä nettipokeri vaikuttavat ihmisen mieleen ja pelaamisen luonteeseen.

Tutkimusaineistossani esiintyvien ihmisten ongelmat pelaamisen suhteen vaihteli-vat. Varsinaisesti peliriippuvuudesta kärsiviä ihmisiä sekä ongelmapelaajia oli kui-tenkin suurin osa tutkimukseeni osallistuvista henkilöistä. Pelaamisesta johtuvat ongelmat taloudessa sekä muut niin fyysiset, psyykkiset kuin sosiaaliset ongelmat esiintyvät vahvasti tutkimusaineistooni osallistuvien ihmisten elämässä. Etenkin peliryhmässä oli tämän asteisia pelaajia paljon.

Pelaamisen hallitsevia pelaajia oli vähän tutkimukseeni osallistuvista ihmisistä. Riskipelaajia sen sijaan oli muutamia, mutta varsinaisen rajan vetäminen riskipe-laajan sekä ongelmapelaajan välille on vaikeaa, koska ihmisten yksilölliset erot pelaamisen suhteen ovat merkittäviä. Se, miten pelaaminen vaikuttaa ihmisen eri elämäna-alueisiin, määrittelee pitkälle sen, kumpaan ryhmään pelaaja luokitellaan.

Tuloksissa näkyy selvästi se, miten eriasteisia peliongelmat voivat olla erityisesti tappioiden suuruuden osalta. Esimerkiksi joillekin ihmisille 20 euron voitto on mah-tava asia, kun toisille taas 10 000 euron voittokaan ei aiheuta riemun kiljahduksia. Panostustasot ovat erisuuruisia ja sitä kautta pelaamisen aiheuttamien ongelmien mittasuhteet ovat todella laajoja. Käsittelen tuloksia sekä teemahaastatteluiden, että GA-ryhmässä tekemäni tutkimuspäiväkirjan pohjalta.

## 6.1 Pelaamisen kirjavuus

Tutkimukseni henkilöillä pelaaminen ilmenee eri tavalla ja pelityypit vaihtelevat pelaajien välillä. Yleisin peli oli raha-automaatti, jota ihmiset pelasivat monessa eri paikassa, esimerkiksi kaupoissa, kioskeissa ja pelisaleissa. Monen ihmisen kohdalla kauppareissut ovat todella haasteellisia ja vaikeita sen takia, että pelikoneita on lähettävillä. Raha-automaattien kiertäminen ja niiden ohitse kulkeminen ilman, että laittaa kolikoita koneeseen, on lähes mahdotonta.

Pelikone vie usein pelaajan sekä ajan että rahan ulkopuolelle. Pelaaja on usein pelikonetta pelatessaan omassa maailmassaan, eikä välttämättä havaitse mitä ympärillä tapahtuu. Kauppareissuilla myös ostokassin sisältö voi vaikuttaa siihen miten kauan pelaaminen kestää. Esimerkiksi velvollisuus viedä pakasteet kotiin ennen niiden sulamista on tärkeä asia. Pelaaja saattaa pahimmassa tapauksessa ruveta pelkäämään kauppareissua niin paljon, että joutuvat laittamaan jonkun toisen ihmisen hoitamaan ostokset, koska ei pysty itse hallitsemaan pelaamista ostosten yhteydessä. (Harjula 2010, 10.)

Toinen selkeä kategoria on hidastempoiset pelit kuten Keno, Lotto, ravit ja pitkävetto. Näitä pelejä pelattiin pääasiassa vedonlyöntiä tarjoavissa toimipisteissä, kuten kioskeissa ja kaupoissa, mutta osa hoiti pelaamisen myös internetin välityksellä. Numeroiden jännittäminen illan suussa oli tärkeä juttu ja se oli osana arkirutiineja monella ihmisellä.

Lisäksi kolmantena kategoriana pelaaminen tapahtui verkossa erilaisten kortti- ja hedelmäpelien kautta. Verkossa pelitarjonta on laaja ja pelintarjoajia on monia, kuten Ahvenanmaalainen Paf, joka tarjoaa verkossa erilaisia pelejä, kuten nettipokeria, vedonlyöntiä, casinopelejä sekä automaattipelejä.

Pelaamiseen käytetty aika ja summat vaihtelivat laajasti ihmisten kesken. Osa pelaajista pelasi joka päivä, jopa monta kertaa päivässä ja toiset taas harvemmin. Kaikkiaan pelaamiseen käytetty aika vaihteli paljon. Esimerkiksi jotkut ihmiset käyttävät niin sanotuissa asiantuntijapeleissä, kuten vakioveikkaus ja ravit, päivän

aikana paljon aikaa taustatietojen selvittämiseen, vaikka eivät välttämättä sinä päivänä juuri rahaa laittaisikaan likoon.

*”Joka päivä mä aina lappuja paan.”*

*”Keno on yleensä parempi, Kenosta tulee aina, aina jos ei muuta niin 50 senttiä. Tuolla on pino niitä kun mä viime kuulla sain enempi, mä sain sen eläkkeen verran viime kuulla.”*

Jotkut pelaajat saattoivat käyttää merkittävästi suurempia summia pelaamiseen kuin toiset. Voittojen ja tappioiden mukanaan tuomat summat vaihtelivat 10 euron ja 100000 euron väliltä.

*”Kyllä mä sen miellän että pitkässä juoksussa aina häviää.”*

*”Joskus tietysti, jos sanotaan vitosella rupee pelaamaan ja saa viisi-kymppiä, niin tota se tuntuu jo ihan kivalta.”*

## 6.2 Pelaamisen kokeminen

Pelaaminen merkitsee ihmisille eri asioita, jotka ovat yleensä joko huonoja, neutraaleja tai hyviä ja niitä voidaan tarkastella eri näkökulmista. Tutkimusaineistoni perusteella toiset ihmiset saavat pelaamisesta iloa ja hupia ja sitä kautta sisältöä sekä tekemistä elämään. Kerran päivässä on mukava jännittää esimerkiksi Keno-numeroita.

Toiset pelaajat kokevat pelaamisen puolestaan turhana rahareikänä elämässä. Kun pelaaminen muuttuu pakonomaiseksi ja siitä häviää kaikki ilo, on siitä nauttiminen mahdotonta. Monen pelaajan kohdalla pelaaminen on muuttunut alun harmittomasta ja satunnaisesta pelaamisesta vakavaan peliriippuvuuteen ja pakonomaiseen pelaamiseen, jota ei pysty itse hallitsemaan.

Hävityt rahat on yritetty voittaa takaisin ja sitä myöten panokset ovat kasvaneet hallitsemattomasti. Peliongelmainen on voinut käyttää myös ennalta johonkin muuhun sovittuun tuotteeseen suunnitellut rahat pelaamiseen ja sitä kautta ha-

vainnut ongelmansa ja herännyt todellisuuteen. Itsensä syyllistäminen ja rahatap-  
pioiden mukanaan tuoma paha olo sekä eritasoinen masennus ja ”morkkis” ovat  
hyvin tyypillisiä tunteita ihmisille, joilla rahapelaaminen on muotoutunut ongelmak-  
si.

Pelaaminen vaikuttaa aineistossani esiintyvien ihmisten elämään hyvin eri tavoilla.  
Joillakin on suuria ongelmia selvitä ja jaksaa elämässä eteenpäin, toisilla taas on  
ongelmia sosiaalisissa suhteissa, lainoissa sekä muissa laskuissa ja yleisessä  
elämänhallinnassa.

Toisille pelaaminen ei ole ongelma, vaan vaikuttaa myönteisesti elämään, muun  
muassa liikkumisen ja henkisen hyvinvoinnin kautta. Pienillä panoksilla hidastem-  
poisten pelien pelaaminen ei yleensä aiheuta huolta ja varsinaista ongelmaa. Pe-  
laaminen on heille harrastus, johon menee pieni määrä rahaa viikoittain ihan sa-  
malla tavalla kuin joillakin ihmisillä menee rahaa elokuviin, liikuntaharrastuksiin ja  
shoppailuun.

### 6.3 Pelaamisen haitat

Tutkimusaineistoni pohjalta voidaan todeta, että ongelmapelaaminen tuo muka-  
naan useita haittoja ihmisille. Haitat ovat peräisin yleensä tappioista ja niiden mu-  
kanaan tuomista ongelmista. Monet peliriippuvaiset kärsivät masennuksesta, it-  
sesyytöksistä, huonommuuden tunteista sekä turhautumisesta välittömästi tappiol-  
lisen pelaamisen jälkeen. He saattavat yrittää voittaa hävityt rahat takaisin välittö-  
mästi ja yleensä tappiot vain suurenevat tämän johdosta. Pelaamisen lopettami-  
nen oikealla hetkellä on lähes mahdotonta ja tämä on suurin syy vaikealle pelikier-  
teelle.

*” No aina on ilo kuule kun se voittaa, mutta aina on mieli vähä syn-  
kempi, kun ei voita. Ei se aina voi olla, että voittaa. Eihän nyt kukaan  
ihminen.”*

Tappiot tuovat mukanaan ärtyisyyttä mikä puolestaan johtaa sosiaalsiin ongelmiin  
esimerkiksi kotona. Puolison tai muiden läheisten kanssa riitelyt ovat hyvin yleisiä

ja tavallisia peliongelmaiselle. Aineistosta nousevien asioiden perusteella pelaajat saavat osakseen syyttelyä läheisten toimesta, mikä johtaa usein pelaajan itsetunnon laskuun entisestään ja myös uusiin riitoihin.

Pelaajat usein tiedostavat sen, että läheinen on oikeassa ja tarkoittaa vain hyvää sillä, että kieltää pelaamisen. Kuitenkin etenkin riitatilanteessa läheisen kieltä on erittäin vaikea kääntää positiiviseksi asiaksi, ja tämän johdosta riita päättyy usein siihen, että ihminen lähtee pelaamaan uudestaan.

Lisäksi peliongelmaisella ihmisellä jää usein hoitamatta useita velvollisuuksia kotona ja ongelmat kasaantuvat pikkuhiljaa suuremmiksi. Suurin ongelma muodostuu maksamattomista laskuista ja muista rahaa vaativista menoista. Toinen ongelma on ajan puute. Pelaamisen johdosta aikaa jää vähemmän esimerkiksi lapsille, vaimolle, ystäville, kotitöille ja muille tärkeille asioille elämässä.

#### 6.4 Pelaamisen hyödyt

Tutkimusaineistoni pohjalta esiin nousee asioita, jotka ovat vaikuttaneet pelaamisen myötä positiivisesti ihmiseen. Yksi tärkeä asia on liikunta ja sen merkitys. Mikäli ihminen ei liiku asunnostaan muuten kuin viemään veikkauslappuja kioskille, on se pelkästään liikkumisen kannalta tärkeää. Pelaamisen ja ennen kaikkea panoksen pysyessä kohtuuden rajoissa ja omaan talouteen verrattuna pienenä sivukuluna, ei ole mitään syytä lähteä viemään ihmiseltä pois rakasta harrastusta ja joissakin tapauksissa ainoaa virikettä elämässä.

*”Mä teen vaan 50 sentin panoksella. Se on vaan sellainen hupi, ja sitten tuota kato tuloo aina lähettyä pihalle. Niin että mä teen osan kahdeksi päivää, osan sitten, vain kerran jotta, joka päivä, jotta mun vain tuloo lähdettyä pihalle, tai mä en jää kotiin tänne, jotta mä liikun. Se liikkuminen on tärkeää.”*

Pelaaminen voi vaikuttaa myös positiivisesti ihmisen talouteen, ja pienillä summilla pelaava ja pientä eläkettä nostava ihminen voi saada mukavan lisän silloin tällöin osuvista voitoista talouteensa. Voitollista pelaamista on kuitenkin mahdotonta har-

rastaa puhtaasti tuuria ja onnea vaativissa peleissä kuten lotossa ja Kenossa. Hyvällä tuurilla kuitenkin kaikki on mahdollista.

*”ja niinkun nyt näin on tällaisia kuukausia on ollut, niin se on niin mukava ollut, ku kaikkii noihin lehti laskuihin ja kaikkii on saanu sitte rahan, ei oo tarvinnu hakia.”*

Kaikkiaan pelaamisesta saatavat ilo ja hyöty ovat todella yksilöllisiä. Jokainen pelaaja määrittelee pitkälti itse, miten he hyötyvät pelaamisesta. Tutkimusaineistoni perusteella ihmiset saavat hyötyjä niin fyysiselle, psyykkiselle, kuin sosiaaliselle toimintakyvylle.

## 6.5 Läheiset ovat tärkeitä pelaajalle

Läheiset ovat tärkeässä roolissa siinä vaiheessa, kun pelaaminen lähtee ihmiseltä hallinnasta. Usean peliriippuvaisen ihmisen kohdalla käy toteen se asia, että pelaamista yritetään peitellä viimeiseen asti ja se monesti onnistuu, sillä peliriippuvuutta on paljon helpompi peitellä kuin esimerkiksi alkoholiriippuvuutta. Pelaamiseen liittyvät ongelmat tulevat yllätyksenä monen peliongelmaisen omaisille.

Tutkimusaineistoni perusteella peliongelmainen tiedostaa läheisten kärsimykset pelaamisesta johtuen ja tämä saa pelaajan yhä ahdistuneemmaksi omasta toiminnastaan. Tutkimuksessa käy myös ilmi, että läheisen luottamuksella on suuri rooli suhteessa peliongelmaiseen.

Mikäli pelaaja kerran menettää läheisensä luottamuksen pelaamiseen liittyvässä asiassa, on luottamusta erittäin vaikeaa saada takaisin. Tämä johtaa monesti siihen, että läheinen epäilee pelihimosta kärsivää omaistaan pelaamisesta joka käänteessä, vaikka vastapuoli olisikin ollut pelaamatta jonkin aikaa. Tästä seuraa usein se, että peliriippuvainen ihminen turhautuu ja lähtee pelaamaan oikeasti, koska häneen ei enää luoteta. Peliongelmaisella syntyy tässä vaiheessa niin sanottu ”hällä väliä” -asenne pelaamiseen.

Monen peliongelmaisen ihmisen kohdalla läheisten merkitys korostuu siinä vaiheessa, kun haluaa lopullisesti päästä irti pelaamiskierteestä. Rahat, pankkikortit, pankkitunnukset ja muu omaisuus annetaan siinä vaiheessa läheisen hallittavaksi, koska itse ei pysty enää hallitsemaan niiden käyttöä. Läheinen jää usein myös vastuuseen pohjalla olevan puolisonsa velkojen maksun suunnittelusta ja muista käytännön asioista.



## 7 PELAAMISEN MONET MUODOT

Ihmiset harrastavat rahapelaamisista monipuolisesti. Jokaisella pelaajalla on omat suosikkipelinsä, jotka hän hallitsee. Pelaamiseen käytetty aika ja rahamäärä vaihtelevat paljon pelaajien välillä. Toiset saavat suurta nautintoa pelaamalla kolikko-pelejä, toiset taas miettivät hevosia sekä onnennumeroita arvontapeleihin. Oma maailmansa on internet ja sen tuomat monet mahdollisuudet.

Jos verrataan iäkkäiden pelaamista nuorempiin, niin rahapelaamiskerrat eivät ole iäkkäillä niin säännöllisiä kuin nuoremmilla ja pelien kirjo sekä panokset ovat pienempiä. Iäkkäiden osallistumisaktiivisuus rahapeleihin on kuitenkin kasvussa enemmän kuin nuorilla, jos katotaan vuotta kokonaisuudessaan. Erityisesti kolikkoautomaatit, kasinopelit, erilaiset arpajaiset ja Lotto ovat suosittuja pelejä iäkkäiden ihmisten keskuudessa. (Kämppi & Pajunen 2010, 8.)

Pelaajat kokevat pelaamisen monella eri tavalla, mutta lähes kaikki ovat aluksi saaneet siitä jännitystä, nautintoa ja hupia elämäänsä. Ajan kuluessa suurelle osalle ihmistä pelaaminen on muuttunut pakonomaiseksi ja siitä on lähtenyt nautinto. Etenkin nopeatempoisissa peleissä kuten kolikko- ja internetpeleissä mahdollisuus hävitä paljon ja lyhyessä ajassa on yleistä. Hidastempoisissa peleissä riippuvuus ei pääse syntymään läheskään yhtä helposti kuin nopeatempoisissa rahapeleissä. Loton ja Viking Loton arvonnat ovat kerran viikossa ja eivät näin ollen anna pelaajalle mahdollisuutta kuitata hävittyjä rahoja välittömästi, toisin kuin nopeatempoisissa peleissä.

Pelaamisesta johtuvat haitat olivat ihmisillä hyvin samanlaisia. Pelaamiseen käytetyt rahamäärät sen sijaan vaihtelevat paljon ihmisten välillä ja sitä kautta rahapelaamisesta aiheutuvien ongelmien mittasuhteet ovat erilaisia. Vaikeat talousongelmat ovat yleensä seurausta panosten suurenemisesta ja yrityksistä kuitata tappiot esimerkiksi lainarahalla. Muutaman kymmenen euron tappiot eivät monella ihmisellä vielä johda taloudellisiin vaikeuksiin tai suuriin velkoihin. Asiat muuttuvat

kuitenkin nopeasti ja pienetkin tappiot voivat alkaa suurenemaan ajan kuluessa ja johtaa pahimmillaan vaikeaan velkakierteeseen.

Yleisimpiä haittoja olivat hävityistä rahoista johtuvat psyykkiset ongelmat, kuten masennus. Itsensä syytteleminen, ärtyneisyys ja välinpitämättömyys olivat myös merkittäviä rahapelaamisen haittoja. Pelaaminen johti usein ongelmiin kotona ja sosiaaliset suhteet kärsivät oleellisesti pelaamisen myötä. Myös erilaisten velvollisuuksien laiminlyönti ja eläminen niin sanotusti omassa maailmassa aiheuttivat kärsimyksiä pelaajan lisäksi myös läheisille.

Kaikille ihmisille pelaaminen ei kuitenkaan aiheuta negatiivisia seurauksia. Tutkimuksestani käy ilmi, että suurimman hyödyn rahapelaamisesta kokivat hidastempoisia pelejä pelaavat ihmiset, joille pelaaminen ei ollut muodostunut ongelmaksi. Pelaaminen oli ennen kaikkea harrastus, joka toi heille elämään lähinnä sisältöä, hupia ja jännitystä sekä liikunnan iloa. Heillä rahapelaaminen pysyi hallinnassa niin rahamäärien kuin pelaamiskertojen osalta.

Läheisten roolia ei voi liikaa korostaa ongelmapelaajien tukena. Vaikeasta riippuvuudesta selviäminen helpottuu merkittävästi jos ympärillä on kiinteä tukiverkko. Ongelmapelaajien läheiset joutuvat usein todella koviin henkisesti, psyykkisesti, kuin taloudellisestikin. Omaisten peliongelmat tulevat monelle läheiselle usein yllätyksenä. Ongelmiin suhtautuminen ja niiden käsittely on usein ristiriitaista ja vaatii vahvaa henkistä kanttia. Ennen kaikkea luottamus kärsii paljon ja sen korjaaminen vaatii tulevaisuudessa ponnisteluja niin ongelmapelaajalta kuin läheiseltäkin.

Tutkimusaineiston kohteena olevista ihmisistä voidaan hyvin päätellä, millä tasolla heidän pelaamisensa on ja näin ollen teoriaosuudessa käsiteltyt pelaamisen eri tasot elävät aineistossa. Tutkimusaineistossa tulee hyvin esiin koko rahapelaamisen elämänkaari: hallittu pelaaminen voi muuttua ajansaatossa riskipelaamiseksi ja tätä kautta ongelmapelaamiseksi sekä lopulta vaikeaksi peliriippuvuudeksi. Aineistosta nousee esiin myös se, että pelaamisen eri tasojen välille on vaikea vetää lopullista rajaa.

Ihmiset hakevat harvemmin apua peliriippuvuuteen kuin, esimerkiksi alkoholiongelmiin. Iäkkäiden kohdalla apua haetaan vieläkin harvemmin, kuin nuorempien kohdalla. On kuitenkin havaittu, että iäkkäiden hakiessa apua peliongelmiin, he toipuvat paremmin kuin nuoremmat. Yksi syy tähän on, että iäkkäät sitoutuvat hoitoon paremmin ja ovat motivoituneempia. He myös käyvät yleensä loppuun sovitun hoito-ohjelman. (Kämppi & Pajunen 2010, 26.)

Peliongelman myöntäminen itselle ja läheiselle on monelle ylivoimaisen vaikeaa. Iäkkäät ihmiset pystyvät myös salaamaan pelaamisen todella pitkään asuessaan yksin ja hoitaessaan talouttaan itse. Läheiset eivät välttämättä yhtään osaa aavis-  
taa rahapelaamiseen liittyviä ongelmia. Peliongelmistä kärsivillä iäkkäillä on usein myös muita sairauksia tai oireita, jotka vievät huomion pois pelaamisesta. Lisäksi erilaiset sairaudet, kuten Parkinsonintauti ja dementia aiheuttavat iäkkäälle ihmisil-  
le monesti peliongelmiä, sillä niihin käytettävät lääkkeet voivat aiheuttaa sivuvaiku-  
tuksina pelihimoa.

Iäkkäiden rahapelaamisen ennaltaehkäisevässä työssä ja peliongelmiin tunnistamisessa hyvä ja tärkeä havaintopaikka on, esimerkiksi kotipalvelun työntekijöillä. Etenkin yksin asuvien vanhusten kohdalla kotipalvelun työntekijä on tekemisissä iäkkään ihmisen kanssa jopa enemmän kuin kukaan toinen. Peliongelmiin tunnistaminen on kuitenkin erittäin vaikeaa ja vaatii työntekijältä ammattitaitoa ja perehdytystä itse ongelmaan. Tässäkin suhteessa muun muassa päihdeongelmien tunnistaminen on paljon helpompaa, eivätkä välttämättä vaadi työntekijältä erityistä koulutusta ongelman tunnistamiseksi.

Kuntien peruspalvelut ovat tärkeässä asemassa siinä suhteessa, että ne ovat usein ensimmäinen paikka, josta iäkäs lähtee hakemaan apua ongelmiin. Iäkkäät ihmiset hakevat harvoin apua riippuvuushoidon tai mielenterveyspalveluiden luota. Tämän takia erityisesti iäkkäiden peliongelmaisten avun saanti olisi parempi sijoittaa lähemmäksi lääketieteellistä osaamista. Erityisesti peliongelman tunnistamisessa ja hoitoon ohjauksessa tarvittaisiin enemmän tietoa ja resursseja kuntien taholla. Tämän vuoksi olisi tärkeää, että paikkakunnalla olisi edes yksi peliriippuvuuteen erikoistunut henkilö, joka hallitsee ongelmapelaamisen kokonaisuuden.

Yksi suuri ongelma iäkkäiden ihmisten kohdalla on myös tiedottaminen eri hoitovaihtoehtoista. Peliongelmissa kärsivät iäkkäät eivät välttämättä tiedä yhtään minne voivat ottaa yhteyttä hoitoa hakiessaan. Nykyään lähes kaikkiin ongelmiin löytyy apua internetin kautta, mutta vanhemmille ihmisille virtuaalinen maailma on melko tuntematon. Jos kyseessä on esimerkiksi iäkäs pariskunta, josta toisella on peliongelmiä, voi puolison olla vaikeaa löytää apua. Palveluiden järjestämisessä on otettava huomioon myös tämä seikka.

Ikääntyneiden peliongelmissa ei puhuta edelleenkään tarpeeksi. On mahdotonta sanoa, milloin peliriippuvuuteen aletaan suhtautua samalla lailla kuin muihin riippuvuuksiin, esimerkiksi alkoholiriippuvuuteen. Se, että peliongelmiin ei suhtauduta tarpeeksi vakavasti, on huolestuttavaa. Välinpitämätön suhtautuminen ongelmapelaamiseen johtuu pääasiassa tiedonpuutteesta.

Tulevaisuudessa ongelmapelaaminen myös iäkkäiden keskuudessa tulee lisääntymään samalla lailla kuin alkoholiongelmatkin. Suomessa pelaaminen on helppoa sillä rahapelejä on lähes kaikkialla ja näin ollen myös iäkkäät pääsevät hyvin pelien luo. Lisäksi pelejä on helppo pelata, eikä niiden pelaaminen vaadi kovia fyysisiä ponnisteluja. Tämä johtaa osittain siihen, että runsasta vapaa-aikaa on iäkkään helppo lähteä viettämään helposti lähestyttävien rahapeliautomaattien ja muiden pelien pariin.

A-klinikan ja muiden kunnassa olevien peruspalveluiden kuten erilaisten sosiaali- ja terveystalveluiden tulisi yhdistää voimiaan entistä tehokkaammin ja ongelmia pitäisi pystyä ratkomaan yhdessä. Tärkeää olisi, että eri alojen ammattilaiset olisivat tietoisia toistensa tekemisistä ja näin ollen kaikilla olisi edes perustieto eri ongelmiin liittyen. Seuraavat eläkkeelle jäävät sukupolvet tulevat myös vaatimaan, että heitä palvellaan kokonaisvaltaisesti. Jatkossa moniammatillisen työn merkitys korostuu.

Myös tiedonkulku on avainasemassa. Tällä hetkellä suurimpana ongelmana monessa kunnassa on, että palvelut ovat irrallaan ja ammattilaiset työskentelevät omilla erikoisaloillaan tietämättä siitä, mitä muualla tapahtuu. Tällöin on mahdoton-

ta myöskään auttaa ja ohjata, esimerkiksi peliongelmaisia oikeiden palveluiden piiriin.

## 8 POHDINTA

Opinnäytetyöni aihe nousi esiin omista kiinnostuksen kohteista. Halusin tutkia rahapelaamista ja sen ilmenemistä iäkkäiden osalta. Monet ihmiset näkevät usein vanhempia ihmisiä pelaamassa rahapeliautomaatteja tai muita pelejä, mutta eivät välttämättä ymmärrä, mistä pelaamisessa on loppujen lopuksi kyse ja mitä kaikkea muuta se pitää sisällään kuin peliautomaatin napin painamista.

Tutkimukseni aihe oli mielestäni erittäin ajankohtainen ja varmasti monia kiinnostava. Rahapelaamisesta on ilmestynyt viimeaikoina paljon uutta materiaalia ja käytössäni olikin paljon erilaisia lähteitä niin kirjoista, lehdistä kuin internetistä. Lähteiden tuoreus ja sitä kautta luotettavuus olivat tärkeitä asioita teoriaa kirjoittaessa sekä myös tutkimusosuudessa.

Tutkimusaineiston keruumenetelmät olivat alkuvaiheessa vielä avoinna. A-klinikan kautta sain tietää GA-ryhmän toiminnasta ja pääsin itse ryhmään mukaan keräämään aineistoa osallistuvan havainnoinnin kautta. Vaikka peliryhmässä kaikki ihmiset eivät sopineet ikänsä puolesta tutkimukseeni, sain kerättyä tietoa, jota voi yleistää myös iäkkäisiin ihmisiin.

Ryhmän havainnointi oli erinomainen kanava hankkia kokemustietoa ihmisiltä. Oman kokemukseni mukaan peliryhmä otti minut vastaan hyvin, eivätkä he olleet vaivaantuneita läsnäolostani. Asioista uskallettiin puhua avoimesti ja omia mielipiteitä esiintuoden.

Teemahaastatteluihin sain ihmiset mukaan tuttavieni kautta. Kahden haastattelun perusteella ei voida puhua laadullisesta tutkimuksesta, mutta monet asiat antavat viitteitä myös muihin samassa tilanteessa oleviin ikäihmisiin. Ihmisten haastattelamisen heidän omissa kodeissaan koin hyväksi. Ympäristönä koti antoi turvaa ja lisäsi luonnollisuuden tunnetta haastatteluun. Se auttoi myös merkittävästi vuorovaikutuksen synnyssä ja ylimääräisen jännityksen poistamisessa.

Peliongelmistä ei ole maassamme puhuttu läheskään niin paljon kuin alkoholiongelmistä. Peliriippuvuus on nouseva ilmiö ja sen takia tarvitsemme jatkossa lisää ammatti-ihmisiä, jotka ovat tietoisia peliriippuvuudesta ja osaavat hoitaa ongelmasta kärsiviä ihmisiä.

Yksi merkittävä peliriippuvaisiin liittyvä ongelma yhteiskunnassamme on se, että maassamme ei ole kunnollista laitoshoidoa peliriippuvuudesta kärsiville ihmisille. Peliriippuvuutta hoidetaan paljon päihdeongelmiin erikoistuneissa laitoksissa. Tämä johtaa siihen, että ihmiset hakevat apua peliongelmiin yhä vähemmän, koska eivät halua leimautua päihderiippuvaiseksi. Etenkin vanhemmilla ihmisillä on suuri kynnys lähteä hakemaan apua A-klinikalta peliongelmiinsa.

Monesti peliriippuvuudesta ei auttamispaikoissa tiedetä tarpeeksi ja tämä saa jomon apua tarvitsevan ihmisen jättämään tulematta paikalle. Tulevaisuudessa tarvitaan selkeä paikka ihmisille, jotka kärsivät nimenomaan peliongelmistä. Oli kyseessä mikä riippuvuus tahansa, niin lopullinen päätös hakea apua ja saapua paikalle on suurin ongelma riippuvuudesta kärsiville ihmisille. Kynnystä hakea apua peliongelmiin pitäisi saada madallettua ammattilaisten toimesta.

Tulevaisuudessa kaikki lähtee siitä, että luodaan järjestelmä, joka ottaa huomioon ihmisten yksilölliset tarpeet. Peliongelmaisten ihmisten kanssa työskentelevillä ammattilaisilla on oltava laaja tietopohja rahapelaamisen ongelmista ja sen eritasoista sekä riippuvuudesta ilmiönä.

Lisäksi on tärkeää panostaa peliongelmiin ennaltaehkäisyyn jo nuoresta lähtien. Suomessa on tullut voimaan uusi laki, joka ei salli rahapelien pelaamista alle 18-vuotiailta. Tämä on askel oikeaan suuntaan.

## LÄHTEET

- Ahonen, J. 2010. Ongelmapelaajien haastattelututkimus. Helsinki: A-klinikkasäätiö.
- Harjula, K. 2010. Peli seis. Hyvä Terveys 25 (7), 10.
- Heikkilä, J., Laine, J. & Salokoski, T. 2009. Rahapelien haitta-arviointi. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
- Hirsjärvi, S. & Hurme, H. 2001. Tutkimushaastattelu: teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Helsinki: Helsinki University Press.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Kustannuskeyhtiö Tammi.
- Huotari, K. 2009. Sattumanvaraisuudesta koordinointiin: Ongelmapelaajien tuki- ja hoitopalvelut sekä hoitopalvelujärjestelmän kehittäminen. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinninlaitos.
- Huovinen, T. & Rovio, E. 2007. Toimintatutkija kentällä. Teoksessa: Teoksessa: H. Heikkinen, E. Rovio & L. Syrjälä (toim.) Toiminnasta tietoon: Toimintatutkimuksen menetelmät ja lähestymistavat. Helsinki: Kansanvalistusseura, 94-113.
- Kallista rahaa. 2008. ET-lehti 35 (17), 43.
- Kinnunen, J. 2010. Verkkorahapelaamisen muodonmuutos. [Verkkojulkaisu]. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. [Viitattu 1.9.2010]. Saatavana: <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/cf7a419f-c795-4f5a-a89a-a6531709cc9c>
- Kämppi, J. & Pajunen, E. 2010. Pelin viemää: Katsaus ikääntyneiden rahapelaamiseen. [Verkkojulkaisu]. Terveiden ja hyvinvoinninlaitos. [Viitattu 29.9.2010]. Saatavana: <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/77d022e2-1195-4915-b921-b7dc47f8642b>
- Lähteenmaa, J. & Strand, T. 2008. Pelin jälkeen: velkaa vai voittoja? Helsinki: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus.
- Merikallio, A. & Rautee, R. 2009. Rahapelien kahdet kasvot. Karisto: Annukka Merikallio Oy.
- Munro, B. 2003. Seniors who gamble: A summary review of the literature 2003. [Verkkojulkaisu]. [Viitattu 4.10.2010]. Saatavana: [http://www.uofaweb.ualberta.ca/abgaminginstitute/pdfs/Munro\\_Seniors.pdf](http://www.uofaweb.ualberta.ca/abgaminginstitute/pdfs/Munro_Seniors.pdf)



- Nikkinen, J. 2008. Sosiaalieettinen näkökulma rahapeliongelmiin ehkäisyyn ja hoitoon. Helsinki: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus.
- Pajula, M. 2007. Ongelmapelaajan läheinen: sairas vai selviytyjä: Selvitys rahapeliongelman vaikutuksista läheisiin. Helsinki: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus.
- Pelaamisen seuraukset. 2005. Teoksessa: S. Saarinen (toim.) Elämän valttikortit: Opas pelaamisen vähentäjille ja lopettajille. Helsinki: Sininauhaliitto & A-klinikkasäätiö, 13.
- Pelihimo kuriin alaikäisiltä. 2010. Ilkka 24.9.2010, 4.
- Peliriippuvuuteen kuuluu illuusio voittamisesta. 2010. Etelä-Pohjanmaa 18.8.2010, 10.
- Peluuri-info. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Peluuri. [Viitattu 26.8.2010]. Saatavana: <http://www.peluuri.fi/peluuri-info/?session=91542901>
- Piispa, M., Laitalainen, E., Helakorpi, S., Halme, J., Alho, H. & Uutela, A. 2009. Rahapelaaminen, pelaamisen aiheuttamat ongelmat ja niiden yhteys elintapoihin: Tutkimus työikäisistä suomalaisista vuonna 2008. [Verkojulkaisu]. Terveiden ja hyvinvoinninlaitos. [Viitattu 4.10.2010]. Saatavana: <http://www.thl.fi/thl-client/pdfs/295fc98c-8911-4656-88b0-4ec08da9645b>
- Pilleri lievittää pelihimoa. Ei päiväystä. [Verkkosivu]. Iltasanomat. [Viitattu 16.2.2010]. Saatavana: <http://www.iltasanomat.fi/hyvaolo/terveys.asp?id=1947921>
- Pitkänen, S. & Huotari, K. 2009. ”Pahimmasta on päästy” Arviointi Peli poikki- ohjelmasta ongelmapelaajien tukena. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinninlaitos
- Rahapelihaittojen ehkäisy 2008. 16.1.2008. [Verkojulkaisu]. Sosiaali- ja terveysministeriö. [Viitattu 26.8.2010]. Saatavana: [http://www.stm.fi/c/document\\_library/get\\_file?folderId=28707&name=DLFE-4048.pdf](http://www.stm.fi/c/document_library/get_file?folderId=28707&name=DLFE-4048.pdf)
- RAY. Ei päiväystä. Pelaajaosuudet Suomessa väestöryhmittäin tarkasteltuna. [Verkkosivu]. [Viitattu 1.9.2010]. Saatavana: [http://www.ray.fi/raytietoa/medianurkka/tutkimukset\\_2\\_09.php?l1=4](http://www.ray.fi/raytietoa/medianurkka/tutkimukset_2_09.php?l1=4)
- Suomalaisen rahapelaamisen vuosikirja 2009. Sisäasiainministeriö, Sosiaali- ja Terveysministeriö & Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.
- Vanhalakka, V. 2010. Melkein voitin, siksi jatkan. Aamulehti 11.5.2010.
- Varvio, S. 2007. Katsaus Suomen rahapelijärjestelmään. Helsinki: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus.

Verkon rahapelit rajussa kasvussa. 26.3.2010. [Verkkosivu]. Terveiden ja hyvinvoinnin laitos. [Viitattu 1.9.2010]. Saatavana: [http://www.thl.fi/fi\\_FI/web/fi/tiedote?id=22233](http://www.thl.fi/fi_FI/web/fi/tiedote?id=22233)

## LIITE 1: Sopimus opinnäytetyöstä

### Sopimus opinnäytetyöstä

Opiskelijan nimi ja yhteystiedot (osoite, puhelin ja sähköposti):

Mikko Koivula  
Lehtenkatu 14s 6, 60120, Seinäjoki, mikko.koivula2@seamk.fi

Koulutusohjelma: Vanhustyön koulutusohjelma

Opinnäytetyön ohjaajan nimi ja yhteystiedot (osoite, puhelin ja sähköposti):

Anna-Kaarina Koivula, Kampusalueen toimipiste  
Keskuskatu 32E, 60100 Seinäjoki, 0201245137, anna-kaarina.koivula@seamk.fi

Toimeksiantajan/työn tilaajan/yhteistyöorganisaation edustaja ja asema organisaatiossa: Psykososiaalisen keskuksen johtaja Minna Leppänen

Toimeksiantajan/työn tilaajan/yhteistyöorganisaation edustajan yhteystiedot (osoite, puhelin ja sähköposti):

Seinäjoen A-klinikka Törnäväntie 27  
60200 Seinäjoki, Puh: 06 416 2491, minna.leppanen@seinajoki.fi

Opinnäytetyön (15 op) alustava nimi/aihe Käänntyvien peliriippuvuus

Opinnäytetyöhön kuuluvat tehtävät: Haastattelut ja haastattelun ja niiden pohjalta tehtävä tiedotus- ja vaikutus toiminta

Työn tekemisestä aiheutuvien kustannusten korvaaminen: —

Arvioitu aika opinnäytetyön tekemiseen: 1/12 2009 - 1/10 2010

Päiväys 4/6 2010

Opinnäytetyö on julkinen asiakirja.

Opinnäytetyöni saa julkistaa Theseus-verkkokirjastossa (rastit ruutuun) ☒

Opiskelijan allekirjoitus: Mikko Koivula

Ohjaajan allekirjoitus: [Signature]

Toimeksiantajan/tilaajan/yhteistyötahon edustajan allekirjoitus:

[Signature]

**HUOM!** Sopimukseen mahdollisesti liittyvistä tekijänoikeuksista ja muista erityisehdoista on sovittava erikseen kirjallisesti.

## LIITE 2: Tutkimuslupahakemus

Seinäjoen kaupunki

30.11.2009

Sosiaali- ja terveyslautakunta

Päivi Saukko

### TUTKIMUSLUPAHAKEMUS

Opiskelen kolmatta vuotta Seinäjoen ammattikorkeakoulussa, sosiaali- ja terveysalan oppilaitoksessa, vanhustyön koulutusohjelmassa. Teen opinnäytetyötä aiheesta vanhusten peliriippuvuus. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää vanhus-ten kokemuksia rahapelaamisesta. Tarkoitus on samalla selvittää, mitä eroa on vaikealla riippuvuudella ja pelaamisella, jota tehdään vain ajankuluksi. Tutkimusai-  
neistoa kerään havainnoimalla sekä kvalitatiivisen tutkimusmenetelmän avulla. Tutkimukseeni osallistuu 2-4 vanhusta ja tutkimuskohteiden haku on vielä osittain kesken. Tarkoitus on tehdä syvällisiä haastatteluja eli keskusteluja on 2-3 kertaa vanhusta kohden. Yksi tutkimukseeni osallistuva vanhus on tavoitettavissa Seinä-  
joen GA- ryhmän kautta.

Tutkimuksessa on siis kyse vanhuksista ja olen määritellyt tutkimusta varten osal-  
listuvien iän 65 vuoteen ja siitä ylöspäin eli käytännössä eläkeläisiin. Poikkeus ta-  
pauksessa mukana voi olla mahdollisesti sairaseläkkeellä oleva henkilö joka on  
alle 65 vuotta.

Tutkimukseeni osallistuvien vanhusten tiedot käsitellään luottamuksellisesti, eikä  
heidän henkilöllisyytensä tule missään vaiheessa tutkimusta julki. Pyydän lupaa  
saada toteuttaa tutkimukseni ja kerätä tutkimusaineistoa opinnäytetyötäni varten.

Kunnioittaen,

---

Mikko Koivula

Geronomiopiskelija,

XXX-XXXXXXX,

Mikko.Koivula2@seamk.fi

### LIITE 3: Haastattelupyyntö

Arvoisa vastaanottaja

Opiskelen Seinäjoen ammattikorkeakoulussa vanhustyön koulutusohjelmassa ja teen opinnäytetyötä aiheesta ikääntyvien peliriippuvuus. Opinnäytetyöni tarkoituksena on tutkia peliongelmaa monesta eri näkökulmasta ja kerätä tietoa havainnoimalla ja haastatteleamalla ihmisiä. Peliriippuvuudesta kärsineitten oma kokemuksellinen tieto on tutkimuksessani tärkeää. Yhteistyökumppanina minulla on Seinäjoen A- klinikka. Tutkimukseni on määrä valmistua lokakuun loppuun mennessä 2010.

Pyydän teitä haastateltavaksi tutkimukseeni. Kaikki haastattelut ja tutkimusaineisto tullaan käsittelemään luottamuksellisesti sekä tutkimuseettisiä periaatteita noudattaen.

Haastattelupaikka on avoin. Minulle käy Seinäjoki tai kotipaikkakuntanne ja ajankohdaksi kesäkuu- heinäkuu 2010. Seinäjoella haastattelupaikkana voisi olla kotini. Jos haastattelu tehdään kotipaikkakunnallanne, pitäisi haastattelupaikaksi valita jokin rauhallinen ympäristö.

Olkaa hyvä ja vastatkaa haastattelupyyntöön 10.6.2010 mennessä, joko puhelimitse tai sähköpostilla. Toivon kovasti, että haastattelu päästäisiin toteuttamaan.

Kiittäen,

Mikko Koivula

Geronomiopiskelija

mikko.koivula2@seamk.fi

XXX-XXXXXXX

## **LIITE 4: Haastattelurunko**

### **Haastattelurunko**

#### **Pelaamisen ilmeneminen**

- Mitä pelejä pelaatte
- Miten usein pelaatte?
- Missä pelaatte?
- Miten suurilla summilla pelaatte?

#### **Pelaamisen merkitys**

- Miten pelaaminen vaikuttaa elämääsi?
- Miten koet pelaamisesi tuomat voitot ja tappiot?
- Milloin aloit kokea pelaamisen ongelmaksi?

#### **Pelaamisen haitat ja hyödyt**

- Mitä haittoja pelaamisesta on sinulle ollut?
  - Taloudelliset ongelmat?
  - Sosiaaliset ongelmat?
  - Psykkiset (masennus) ja fyysiset ongelmat?
- Mitä hyötyä pelaamisesta on sinulle ollut?
  - Taloudellinen, sosiaalinen, psyykinen tai fyysinen hyöty?
  - Mitä pelaaminen on tuonut elämääsi, esimerkiksi sisältöä, jännitystä, ystäviä tai harrastuksia?

#### **Läheisten suhtautumine pelaamiseesi**

- Miten läheiset, sukulaiset tai ystävät ovat suhtautuneet pelaamiseesi?
- Onko pelaaminen vaikuttanut teidän ja läheistesi välisiin suhteisiin?